

# MEGAOCIO

80% BT  
87% 20  
80% 100%  
17% P  
400 pbs

AMSTRAD CPC

AMIGA

ATARI ST

PC

SPECTRUM

ADAMANT

Grand Prix y Más: 400 pbs. 100% 100%

# AWESOME

Banco de pruebas

**ADLIB y SOUNDBLASTER**



**Trucos,  
Pokes, y  
Cargadores**

**LA GUÍA DEL JUGADOR**

**\* POWERMONGER  
\* AWESOME**



LA MAQUINA DEFINITIVA DE BATALLA EN EL FUTURO

# METAL MUTANT

TRANSFORMALO EN CUALQUIER MOMENTO  
EN TRES FORMAS DIFERENTES DE ROBOT,  
DANDOLE UNA GRAN CANTIDAD DE  
MOVIMIENTOS DE COMBATE.



## DISPONIBLES:

- AMIGA
- ATARI ST
- PC/MS



Silmarilo



PROBLEMA DE DISTRIBUCION

PROBLEMA DE DISTRIBUCION

PROBLEMA DE DISTRIBUCION

PROBLEMA DE DISTRIBUCION

PROBLEMA DE DISTRIBUCION



# MEGAOCIO

## SUMARIO

Año III Núm. 26

### NOTICIAS Y ACTUALIDAD 4

### CHIP 10

*Audió y SoundBlaster.*

### JUEGOS 12

*Aventura, Los Templos Sagrados, Revelations, The Power, Sinterblende II, Cactus Khan, Chess Wars, Dax, Gears II, Ports of Call, Ishido, Chuck Rock, Star Control, La Mística Interactiva II, The Killing Game Show, Winter Olympics, Blue Lava, Othello, Gargoyle y Puffy's Saga.*

### CONSOLAS 47

*Nintendos  
Juegos Nintendo, Puzzle y Duck Tales.  
Juegos LG: Paperboy y Xenophobe  
Juegos Commodore: Tank y Golf*

### TRUCOS, POKES Y CARGADORES 52

### LA GUIA DEL JUGADOR 56

*Prismamanager, Aventura y Night Shift*

### EL GAJÓN 62

### EL BÚZON 63

### BIG CHIP0 64

*Audió. Ahora han aterrizado.*

### AMSTRAD SINCLAIR OCIO 67

*La revista para los "lectores" de las revistas*

## Editorial

**D**espués de la tormenta llega la calma, así será en el mundo de la informática. Pasó la European Computer Trade Show, se presentaron las más recientes e impresionantes novedades, se concedieron los premios a los mejores juegos del año en sus respectivas categorías y cientos de empresas hicieron el negocio del año. Ahora así, los hay que opinamos que lo duro comienza justo a la calma, con la preparación de los nuevos títulos que aparecerán en los próximos meses y otros del año.

Ahora les toca a los programadores programar y editarse en superar los límites tecnológicos que este año han sido conseguidos por la prensa especializada. Tarea nada fácil si tenemos en cuenta la altura del listado que han dejado los últimos hitos mundiales. A nosotros nos toca lo más liviano: pagar, editar y validarlos como se merece, dejando en nuestro recuerdo los más sorprendentes y los que más tiempo nos han consumido al por del café.

### TRUCOS CPC 68

*Pequeños trucos para CPC*

### LISTADOS CPC 70

*Sports Ranking.*

### CORREO 72

### COMPRO, VENDO, CAMBIO 74

Director: Luis Jorge García. Redacción: Felipe de Rabia, Manuel Rodríguez y David Ruggia. Colaboradores: Ricardo Palomares, Javier Muñoz, Álvaro Correas, Álvaro García y Sergio Fito Aguilar. Diseño y Autoedición: Juan M. Calatayud y Eugenio Barrio. Fotografías: Juan Muñoz. Jefe de Producción: Ismael Parfiquan. Secretarías de Redacción: Ana María Ponce y Olga Pardo. Publicidad: Mercedes Álvarez. Fotocomercio: Orel S.L. Impresión: Editorial O.A. Espadas Legar. M-8-078 1808. Es una publicación de E.M.F. Grupo de Comunicaciones, S.A. Director: Publicidad y Administración: El Grupo de Prensa Poligráfica. Madrid. 28015 Madrid. Teléfono: (91) 719 28 45 y (91) 602 37. Si usted es de fuera responsable de su envío por las opciones vendidas por los colaboradores.

# The European Computer Trade Show



## REALIDAD VIRTUAL

Desde que comenzó el público con su sorprendente forma de contacto con la realidad virtual. Equipados con sensores gafas y guantes especiales, los visitantes a la feria tuvieron la ocasión de experimentar, del más sofisticado y tecnológico, un espacio virtual creado por ordenador lleno de escenas y objetos que no sólo les permitieron los acontecimientos experimentados, sino que también y mantener como si de cosas por reales se trataba, gracias a los sensores de los guantes que simulaban tacto y a los sensores que les permitieron ver



Durante los días 14, 15 y 16 del pasado mes de Abril, tuvo lugar en Londres, en el Business Design Centre, la feria más importante de Europa dedicada al mundo de los videojuegos. Allí estuvieron presentes las empresas más destacadas del sector presentando sus nuevos productos y formalizando negociaciones y distribuciones para cada uno de los países Europeos.

Además, durante estos días tuvo lugar la entrega de premios a los juegos más representativos del año, votados por revistas de cada país, entre las cuales estaba Megafonía como sponsor español.

A continuación detallamos algunas de las noticias y de los lanzamientos más atractivos que allí tuvieron lugar.

Todo un acontecimiento cuando el de la realidad virtual, entre otros muchas posibilidades de aplicación en el mundo, por que así, la creación de videojuegos, imaginamos un juego de rol en el que podemos ir recorriendo objetos y situaciones con ellos, dialogando como una personalidad, o un simulador de cosas en el que podemos experimentar con cosas de más deporte o controlado por nosotros propia imaginación. Finalmente



## Titus, ¿Tienes miedo a las arañas?



**T**itus, la respuesta es un absoluto con Disney para el entretenimiento de género basado en la película Arachnophobia. Esta vez como salidas gratis para Amiga, PC, Atari ST, Commodore 64 y Amstrad CPC.

Además Titus tiene en proyecto lanzar en un futuro próximo los títulos más: Professional, una quinta historia de un espionaje hardboiled que vivirá en Amiga PC, Amiga y Atari ST, The Many Heathers, divertido juego para PC, Amiga, ST y Commodore 64 basado en el grupo rockero de música rock y Cherry Car III, la emocionante continuación de una carrera de coches de carreras de coches que podremos disfrutar en C64, Amiga, ST y PC.



## SIERRA, POR FIN, EN ESPAÑA



**L**a conocida empresa americana Llamada De Llamada, creadora de exitosos juegos desde hace años, vendrá por fin distribuida en las tiendas en España. Así, Space Quest IV: The Llamada, Star Trek: The Next Generation, y otros juegos de los que ya tenemos delicias en los mercados internacionales de Microsoft, vienen la misma manera por el largo de este año, completamente traducidos al español. Vale la pena esperar tanto tiempo con tal de disfrutar los aventuras de Larry, uno de los juegos más famosos de la historia del software con gráficos y sonido magníficos.

## TIP OFF

Aquí, creador del primer simulador futbolístico de todos los tiempos, vuelve a la carga con Tip Off.

El juego cuenta un partido de baloncesto con una vista de la cancha muy parecida a la de Kick Off. El juego de presentación inspirado de la obra Tip Off no es el mismo que el que se ve en el Kick Off, pero la garantía de Anco es, más que suficiente para hacerlos conocer la respuesta de un nuevo mundo tan. Esperamos, entonces, más noticias sobre este tema y de sus continuaciones.



## AEROSKATE, UN JOYSTICK MUY ORIGINAL

**O**tro de las novedades que se presentarán en la feria fue un nuevo joystick diseñado por Chivalry con forma de monopatín. Aeroskate. Este innovador producto, compatible con Nintendo Super, Atari Commodore y PC, se controla con el balancín del cuerpo situado en la propia rueda, y se vende en dos modelos, por separado, combinando el monopatín o bien el. En este caso el usuario podrá utilizar el propio juego. La empresa para fines, colaboradores técnicos de Chivalry, propone usar una amplia gama de juegos que funcionan con este joystick del que, por el momento, desconocemos su comercialización en nuestro país.



## LOS GANADORES

*Mejor momento  
Dragon's Lair II:  
Time Warp (Wendy  
Sega)*



*Mejores gráficos: Shadow of the Beast  
II (Pygmalion)*

*Mejor combate: Shadow of the Beast II  
(Pygmalion)*

*Mejor simulación: Full Stealth Fighter  
(Microprose)*



*Mejor juego de simulación: The Killing  
Game Show (Pygmalion)*



*Mejor aventura/juego de  
rol: The Secret of Monkey  
Island (LucasArts)*

*Mejor juego de  
estrategia: X-Isa  
(Remarc)*



*Mejor  
personaje:  
El Wozzy (Pygma)*



*Juego más original:  
Lemmings (Pygmalion)  
Juego del año para  
ordenador: Lemmings  
(Pygmalion)*



*Juego del  
año para  
consola:  
Tetris  
(Bandai)*



## Nuevos Lanzamientos de CORE DESIGN

En la feria reciente realizada en Barcelona con Richard Bardley de Core Design, empresa creadora de títulos tan populares como Rick Dangerous, Chuck Rock o Copernicus.

**MR. RACK:** ¿Qué juegos están planeando próximos lanzamientos?

**Richard Bardley:** Mañana, un juego de disparos tipo Run Warriors. Proximamente, el clásico transmutador, Riven, ambientado en un mundo de deporte futurista y AH-TM Thunderbolt, un simulador de combate con políticos, vehículos aéreos.

**MR. RACK:** ¿Qué juegos se le ocurren de los consolas?

**MR. RACK:** De momento sólo en la Sega Megadrive... Copernicus y Chuck Rock están pronto disponibles.

**MR. RACK:** ¿Puede explicar algún proyecto en 486V?

**MR. RACK:** Sí a finales de año.

**MR. RACK:** ¿Cuántos simuladores componen el grupo de Core?

**MR. RACK:** Somos un total de once por consolas.

**MR. RACK:** ¿Qué interés tendrá en el mundo del 3D?

**MR. RACK:** No. En Pygma ya estamos trabajando en proyectos, pero sólo en la última se está usando.

**MR. RACK:** ¿Cómo trabajarán los gráficos y el sonido en 3D?

**MR. RACK:** Usaremos los gráficos con De laer Power II y programaremos directamente en 3D.

**MR. RACK:** ¿Por último, ¿qué opinión es sobre el mercado español?

**MR. RACK:** Hay mucha potencia.



## SOFTWARE A BAJO PRECIO

System II ha lanzado una nueva colección de software a bajo costo para los ordenadores de 16 bits (PC, Amiga y Atari ST). El precio es de 1.999 pesetas.

Hoy el día de hoy ha lanzado una nueva colección de software a bajo costo para los ordenadores de 16 bits (PC, Amiga y Atari ST). El precio es de 1.999 pesetas.



## ARMOUR-GEDDON

Programa con efectos en 3D en un sistema de control por gráficos vectoriales. Armour-Geddon. Tiene una gran posibilidad de manejar las armas, aviones, helicópteros y los coches de un escenario de batalla.

El juego se controla por teclado para Amiga y Atari ST, así como la misma posibilidad de controlar los ordenadores para los dos primeros, pero con un controlador.

### DISCOS VIRGENES 5 1/4" ALTA CAPACIDAD (1'2 Mb.)

	Precio	Referencia
10 Unidades	2.500 pts.	570H
50 Unidades	10.000 pts.	570 L40
100 Unidades	18.000 pts.	570H40

### Marca: data hard

### DISCOS VIRGENES 3 1/2" ALTA CAPACIDAD (1'44 Mb.)

	Precio	Referencia
10 Unidades	2.500 pts.	571H
50 Unidades	14.000 pts.	571 L40
100 Unidades	25.000 pts.	571H40

Pedidos por telefono (91) 319 80 37

### VIDEORAB - ROMEO

#### RECONSTRUCCIÓN DE IMAGEN EN TIEMPO REAL

	Precio	Referencia
10 Unidades	2.500 pts.	570H
50 Unidades	10.000 pts.	570 L40
100 Unidades	18.000 pts.	570H40
10 Unidades	2.500 pts.	571H
50 Unidades	14.000 pts.	571 L40
100 Unidades	25.000 pts.	571H40

#### OTROS DISCOS DE 5 1/4" Y 3 1/2"

#### DISCOS DE 5 1/4" Y 3 1/2"

#### DISCOS DE 5 1/4" Y 3 1/2"

#### DISCOS DE 5 1/4" Y 3 1/2"

## ANUNCIESE POR MÓDULOS

Usado y 144.000 personas leen esta revista todos los meses

Técnicos, distribuidores, programadores...

Reservar: (91) 319 80 37  
Oficina de PUBLICIDAD





SYSTEM 4



SYS  
DE  
Pais  
1983  
Tel. 7  
Fax. 1





SYSTEM 4  
DE ESPAÑA, S.A.

Paseo Martínez, 70  
28004 MADRID  
Tel. 735 01 00  
Fax. 735 06 95

S4



# AD-LIB Y SOUNDBLASTER

*Por fin, sonido y música en PC*

*De entre todos los ordenadores que actualmente invaden el mercado, ninguno, ni siquiera los de 8 bit, tienen un sonido tan desagradable e incapacitante como el del PC. La solución es sencilla y, dentro de lo que cabe, económica: las nuevas placas de sonido Soundblaster y AdLib.*

**D**e entre la gran variedad de las tarjetas de sonido para PC y compatibles, el sonido de los ordenadores se ha rehabilitado notablemente de forma silenciosa. Por los usuarios de PC podemos decir ahora a los despreciables jinetes que hasta ahora acompañaban a los programas para este pequeño PC. A partir de este momento necesitamos dispositivos de verdadera calidad y efectos de sonido dignos de la majestuosidad de los Atari ST y más de los Amiga.

## Las placas

Actualmente en España hay dos tipos de tarjetas: la AdLib y la Soundblaster. Ambas con iguales capacidades técnicas, aunque con divisiones para hablantes de amplificación y tratamiento del sonido.

La tarjeta AdLib dispone de 11 canales de sonido más uno de ruido, una línea para monocanal y un pequeño amplificador con un control de volumen. Además viene acompañada del programa Jukebox, que permite almacenar una gran cantidad de músicas en el formato cuando con el programa de música Visual Composer.

A su vez, esta tarjeta dispone de una gran cantidad de software: Impressions Maker, Pop-Tunes, Music Composer, Visual Composer, MIDI Composer, Project, Sound AI

Algunas de las empresas creadoras de videojuegos más conocidas que trabajan con las tarjetas AdLib y Soundblaster son:

Accolade  
Activision  
Atari  
California Games  
Cinemaware  
Data East  
Dynamix  
Electronic Arts  
Excelsior Zoo  
Fox  
Hewlett  
Intercom  
Kivron  
Lectroline Games  
Microprose  
Microscope  
Opera Soft  
Origin  
Palace Software  
Papyrus  
Rainbow Arts  
Serra  
Software Technology  
Spectrum Holobyte  
Taito  
Tut  
US Gold  
Virgin Interactive

base y MIDI Programmer Manual han sido desarrollados para los programadores. Entre los algunos de los programas que permiten al usuario sacar el mayor rendimiento de la tarjeta de sonido.

La Soundblaster ofrece en su versión actual 11 canales de sonido más uno de ruido más o en calidad como en mono, una gran cantidad de canales para un uso, un pequeño amplificador con control de volumen y un puerto de joystick que también puede servir de conexión con un teclado MIDI. Además esta tarjeta dispone de una gran cantidad de software para la AdLib y, finalmente, ya sea en mono o en estéreo.

En cuanto a los periféricos y software profesional de que dispone, la Soundblaster ofrece un procesamiento de 64 pines (Sequencer Master), un editor de voz (Voice Editor), el MIDI PRO, una tarjeta que se conecta sobre el puerto del joystick con una zona MIDI "in" y una zona MIDI "out", lo que le confiere la posibilidad de conexión a cualquier equipo de PC y una zona joystick, para utilizar a su gusto una palanca de juego. Otro aspecto de gran interés es la posibilidad de amplificación de esta placa por medio de dos canales adicionales en la tarjeta, que ofrecen 12 veces superamplificación cuando se conectan a los altavoces, suman un total de 24.

## ¿Cuál comprar?

La solución a esta pregunta la tiene el usuario, todo depende del uso que se haga a hacer de la tarjeta profesional y para ejecutar los programas y efectos de sonido de los videojuegos.

En el primer caso la mejor es la Soundblaster que tiene muchas más posibilidades de expansión (como el MIDI), la entrada y salida de sonido y una gran cantidad de software muy profesional. Ideal para el usuario que desea trabajar a fondo con la música y por otra vez, también sirve para su PC en con tiempo.

En el segundo caso, AdLib ofrece por un precio ligeramente menor las mismas prestaciones (técnicas), en cuanto a reproducción de sonido se refiere de la tarjeta Soundblaster y además incluye el "jukebox" para almacenar y reproducir programas de música para la tarjeta de música propia (particular, MIDI) o los periféricos especiales, entradas y salidas, con altavoces, para el que que vamos a darle a la tarjeta.

# ADLIB

## Los videojuegos

Esas tarjetas parecen muy fáciles de instalar (lo está) pero aquí en los jugadores que desean tener una tarjeta de sonido en las aventuras que corren. Conocida a un equipo que el "ritmo" a la música perfecta, el ambiente creado es poco menos que abrumador.

Se puede conectar con una tarjeta para tarjeta, con la cual también es posible instalar los discos para de hacer un sistema, y un control de volumen para jugar el nivel del sonido. Son 4 canales por canal y 4 canales de resistencia.

Para una tarjeta de sonido, hay un alto nivel de resistencia entre de pulsos, ya que trabaja desde 8 KHz hasta 21 KHz, y con la posibilidad de tener simultáneamente hasta diez voces a canales de música independiente.



Puede trabajar desde un total de nueve canales a bien con seis canales, y cinco canales musicales, dependiendo de la versión del software que se use.

Actualmente es uno de las tarjetas más extendidas, y entre en el juego con una mínima cantidad que no requiere y poco espacio en su uso.

### ADLIB

#### Canales de sonido

12

#### Amplificadores

12

#### Propiedades de expansión

12

#### Software incluido

811 discos 3.5"

#### Formato

12 1/2 pulgadas

#### Características

Model 1000 (1000) Version 1.00  
Tel. (01) 401 11 25

# SOUND BLASTER

## La profesionalidad

Producto de las características reconocidas en la Adlib, la Sound Blaster es bastante más allá. La calidad es profesional, con conexiones a por RCA para video directamente cualquier amplificador o sistema musical.

Puede hacer "sampling" o "sampling" lo cual es la forma que permite la decodificación de digitalización para proporcionar grabación y reproducción. Cualquier señal de audio que se le transmite es convertida digitalmente de forma que podemos tener nuestra voz o música, imágenes en la memoria y transmitidos a nuestro punto.

Puede un interface MIDI permitiendo el control y transmisión de información con instrumentos, máquinas que juegan el mismo sistema.

Para aquellos que desean componer y hacer un mayor período de la



### SOUND BLASTER

#### Canales de sonido

12 amplificadores a 12

#### Amplificadores

12

#### Propiedades de expansión

12

#### Software incluido

811 discos 3.5"

#### Formato

12 1/2 pulgadas

#### Características

Model 1000 (1000) Version 1.00  
Tel. (01) 401 11 25

tarjeta. Hay un bit con dos chips que suministran 12 los canales disponibles. Puesto que es fácil de usar, resulta más allá. La Sound Blaster tiene una extensión para de software en el mercado, la tarjeta parte de Dominio Público con la economía que ella representa. La tarjeta de la tarjeta que incluye cualquier señal que se transmite una entrada de 12 para para jugar a cualquier



## Los mercenarios del espacio

**R**eclamamos que el país sea un río en su conjunto como muchos intelectuales. Me gusta la vida haciendo cosas interesantes y como cuando todo tipo de problemas son los más fáciles de resolver. Mi labor es contribuir a eso. Hay muchas cosas que

da y la interacción, con todo lo dicho. Pero estamos en lo que quisiera que se propusiera a hacer ya mucho que consista de un punto. Soy ciudadano del Universo. Me gusta la forma en que me pare la vida y, no puedo cambiarla. He encontrado muchas cosas en el universo con

**Romero** *haber leído en algún libro de historia pre hispanista que nuestros antepasados del siglo XX no conocían otras especies inteligentes que la suya propia. Algunos —la mayoría— incluso se negaban a reconocer la hipotética existencia de algún tipo de vida extraterrestre. ¿Que se le digan a mi abuelo, que hace treinta años vivió en la barriga de un Voztek saliendo de la cofina MHC-02346.*

[illegible]

1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 26

No disponemos a distribuir de un medicamento cuando una sola vezita es suficiente. El viaje, así, ha debido consistir en el Imperpetrante en busca tan lenta y tediosa que las muchas consecuencias se impacientaron. Una mañana me disponían a salir y algunos manifestaron de la impudencia. Con una sonrisa de cuerpo a cuerpo me fui hacia a, varias personas moribundas y luego una pesadilla en el primer golpe en que se encontraban, aunque solo había que la tomar una vezita. Así, una mala fe, inventada por los médicos, me cambió una pluma y devolví la mano hacia el sistema Quintero, así que los muchachos dejaron de polipararse en la casa y me saquearon los canales de trabajo de los años. ¿Qué entonces le parecieron? Yo me quedé tal de ver todo a la gente.

El rol vitalicio. Continuando con el tema de la importancia de la clase social en la familia, veamos:



La Beta es cierto que, aprovechando el descanso, nos damos cuenta de hacer algunos segundos extra que nunca vimos mal, pero también es verdad que los segundos no son gratis especialmente. Conseguir el combustible necesario para más de 200 segundos no es nada fácil, porque lo peor de todo es que el sistema entero podía ser diseñado en cualquier momento, ya que los escenarios estaban en guerra con los humillados, terrible para nosotros donde las cosas. Así que en esta batalla de donde comienza una de las aventuras más emocionantes de un video de guerra espacial. Espera que el mismo sistema de batalla con ella.

#### Así que fuera Beta Solo

A bordo del Elapheus, nuestro protagonista nave espacial, nosotros que abandonar el sistema solar de que es destrucción sea terminada. Para ello debemos conseguir el combustible necesario realizando ciertas misiones y trayendo una vía privada. Todo este argumento establece uno de los mayores misterios de la serie que hemos mencionado que se va desarrollando. No podía ser porque esta cosa de la protagonista compañía Progenitor desde luego que era tampoco podían, después de observamos con una de sus fabulosas presentaciones. El primer libro de Anisotomía contiene un pequeño comentario sobre la historia llamada de otro modo es que muestra una Elapheus se desplaza velozmente por el espacio y muestra una terrible lucha con un nuevo enemigo. Se podemos ver que la calidad de la animación es digna de la tecnología Star Wars. Vamos que George Lucas habría podido incluirlo en El Barco del Año que que termina como el capítulo.

#### Vamos, juegos en una

El juego está en los video de nuestra serie entre dos planetas del sistema solar como con cinco líneas de juego que se van replicando de cada video para siempre con escenarios y misiones diferentes. Algunos de estos juegos han podido convertirse un juego independiente por sí solo.

**Primeros tres** Todo empieza cuando el sistema el hiperespacio y nosotros tenemos de nuevo una aventura que nos obliga a pasar a velocidad más alta las escenas de nuevo escenarios se integran en misiones como la batalla comienza en un fabuloso nivel multidimensional. La nave siempre apunta hacia arriba y sigue el camino



Hay disponibles una gran cantidad de armas y mejoras.



Esto es un enemigo muy potente para que se preparen.

de la pantalla, izquierda o derecha, lo que para el jugador muestra que arriba y abajo se desplazan hacia delante o hacia atrás. El control puede parecer extraño al principio, ya que no es el tipo de un materializado, pero antes de darse cuenta ya nos tenemos acostumbrado. En cada momento nos damos con la ayuda de un radar para eliminar la cantidad de nuevos enemigos, amenazas de amenazas o bases enemigas. Por momento es más justo comenzar nuestra integración física y la de la nave. En este caso resulta más fácil saber una cosa cuando se lo elige, claro que así nos podemos los escenarios profundos, el magnífico nivel y las acciones explosivas.

**Segunda fase** Ya estamos cerca del planeta de destino. Solo queda seguir

la trayectoria y recibir los datos en el ordenador de a bordo para... ¡preparados! ¿Qué es eso? No se puede ver claro... parece que sólo una vez lo vemos para los siguientes escenarios. Ante nosotros aparecen nuevos enemigos un gigantesco monstruo artificial que evoluciona a velocidades increíbles por el espacio. Los datos de él se muestran sencillos (Parece de verdad). Un método de ataque se despierta del Elapheus para hacer frente al enemigo. La nave adopta una posición en perspectiva tipo Street View. Se comienza carrera de acción y reflejos de colores de Mabel-ola para seguir las pistas del monstruo y a la vez, cuando que nosotros los puntos de vista se duplica) campo.



# LOS TEMPLOS SAGRADOS

JUEGOS

*El grupo de Aventureros A.D. ha lanzado la segunda parte de la trilogía "LEYENDAS DE CI-U-THAN" incluida con LA DIOSA DE COXUMEL y que tendrá su final en CHICHEN ITZA.*



En su segunda libro, divididos en dos partes, narra las aventuras como Doc Momo desde que abandona la isla de Coxumel para con él irse Kooli a bordo de la Tuxtla.

En la primera parte la acción se sitúa en una zona donde perteneciente al mar Caribe se puebla con montañas. Una vez en tierra firme, los aventureros comienzan en el templo de Tulum y la selva que lo rodea, hasta que encuentran la entrada de continúan la aventura. Allí hay una zona muy especial llamada las Magias. Diversos interesantes que poseda a prueba la paciencia y el ingenio de muchos jugadores.

La segunda parte, más variada e interesante, ocurre toda en el templo de Coba, donde hay que superar cientos de acciones, también es necesario para poder iniciar la forma de continuar hasta Chichén Itzá.

Como ya es habitual el juego es muy variado y está bien diseñado. Incluye una buena combinación de diversos elementos de aventuras y el buen uso de los recursos.

La programación de la mano de Juan Manuel Medina, proporciona también de la jugabilidad puntos de bastante compleja con detalles muy cuidados.

Los gráficos son muy apropiados en 16 bits, abarcando el tipo de longituda vista que tanto se usaron en Comercial para darle el adecuado colorido. En los 8 bits también hay algunos detalles muy buenos, pero en el caso del mundo del espacio que aunque comprendiendo, es bastante limitado.

La presentación es muy completa, con música para cada escena, historias y enigmas de los templos y de la zona, y hasta una sección de apodos. También cuenta que al fin se han de ceder a cada un poco más la jugabilidad, dando diversión a los jugadores para la parte más complicada.

Muy positivas consideraciones hacen falta al que los dos partes, más ricas en puntos y separamos por una clave, volviendo el espacio de juego de puntos y siempre que todos jugadores en Comercial.

El formato es el clásico de aventuras con muchas innovaciones, una lógica en los A.D. pretende mantener una uniformidad en toda la trilogía.

Respecto a la aventura por la aventura de personajes, como que hay que ir a los Puntos que, después del impacto con los de Comercial, en esta parte se han diseñado a dar un mayor desafío a los objetos, pero hay muchos y de muy complicados.

También es importante destacar la incorporación de un sistema de almacenamiento que permite seguir la historia entre dos o incluso corregir las acciones mal tomadas.

## VERSION COMENTADA: PC, VGA y EGA

Además de un buen producto, comentado de una saga, con gran calidad y para los amantes del género y los que hayan jugado la primera entrega. Para finalizar es un juego pensado para los que le gustan, con una mayor jugabilidad, un argumento más claro y un enfoque más divertido y un el espacio de los puntos para pasar de una parte a otra.

## OTRAS VERSIONES:

PC, Amiga, Atari ST, Spectrum, Mac, Commodore 64, Amstrad CPC y FM7.

## Creador:

AVENTUReros A.D.

## Distribuido:

DATA SOFT

## Lo mejor:

Gráficos y jugabilidad

## Lo peor:

Falta de sonido y algunas acciones.



Sonido: -  
Gráficos: 8  
Adicción: 8



El primer momento del juego al mar



## Jugando a reventar cajas fuertes



Es el original juego de inteligencia (Amiga)

Ultimamente estamos acostumbrados a un mundo cibernético y agitado. La mayoría de las empresas de software se dedican a crear juegos o programas, otros que nos dan entretenimiento pasivo por nuestros ordenadores. Así es el caso de *Revelation!*, juego en el que encontramos a un juego que se dedica a poner a prueba a los jugadores en busca de su capacidad. Los cajas de castillos. ¿Qué hay de malo en esto? Cada uno se juega la vida como juega.

Nuestra misión consiste en abrir una caja fuerte, jugando los roles de un mecanismo de cierre. Cada rueda tiene cuatro segmentos y la puesta de la caja sólo se abre cuando todas las flechas coinciden del mecanismo coincidan con las flechas de los seg-

*¿Habéis intentado abrir una caja fuerte sin conocer la combinación? Imposible, sería mucha casualidad acertar. ¿Eso creéis? Pues resulta que no es tan difícil e incluso puede resultar divertido.*

mentos de las ruedas que están aperturadas. Ya con la puerta abierta, deberéis darles una serie de movimientos para que se desbloqueen y así se podrán mover. Los segmentos de las ruedas se mueven en un ciclo de 10 segundos. Así se puede jugar a este juego de manera divertida.

Los niveles, como es lógico, aumentan progresivamente en dificultad y en número de ruedas. No todas las ruedas pueden girar libremente, algunas están bloqueadas y sólo se pueden mover cuando las flechas coinciden con las flechas de los segmentos de las ruedas que están aperturadas. Así se puede jugar a este juego de manera divertida.

El juego de *Revelation!* es un juego de lógica y de estrategia. Por lo tanto, los jugadores deben de encontrar una combinación de movimientos para abrir la caja fuerte sin conocer la combinación. Este juego es muy divertido y puede ser muy útil para los jugadores que quieren mejorar su capacidad de lógica y de estrategia.

El juego de *Revelation!* es un juego de lógica y de estrategia. Por lo tanto, los jugadores deben de encontrar una combinación de movimientos para abrir la caja fuerte sin conocer la combinación. Este juego es muy divertido y puede ser muy útil para los jugadores que quieren mejorar su capacidad de lógica y de estrategia.

El juego de *Revelation!* es un juego de lógica y de estrategia. Por lo tanto, los jugadores deben de encontrar una combinación de movimientos para abrir la caja fuerte sin conocer la combinación. Este juego es muy divertido y puede ser muy útil para los jugadores que quieren mejorar su capacidad de lógica y de estrategia.

Hay que recordar que el juego de *Revelation!* es un juego de lógica y de estrategia. Por lo tanto, los jugadores deben de encontrar una combinación de movimientos para abrir la caja fuerte sin conocer la combinación. Este juego es muy divertido y puede ser muy útil para los jugadores que quieren mejorar su capacidad de lógica y de estrategia.

### VERSION COMENTADA: AMIGA

*Revelation!* es un juego de lógica y de estrategia. Por lo tanto, los jugadores deben de encontrar una combinación de movimientos para abrir la caja fuerte sin conocer la combinación. Este juego es muy divertido y puede ser muy útil para los jugadores que quieren mejorar su capacidad de lógica y de estrategia.

### OTRAS VERSIONES:

Amiga, Atari ST y PC

Creador:

KESHEIM

Distribuidor:

SYSTEM 4

La mejor:

Enseguida

Lo peor:

No demasiado divertido



Satisfacción: 7

Gráficos: 7

Advertencia: 6



# 3000



1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 26





# CHESS HOUSERS

JUEGOS



## Curiosa mezcla de ajedrez y arcade

**C**hess Houses es un original juego en tres dimensiones tipo Alien 3. Hasta ya tiempo que no veníamos programar de esta tipo de juego aquí a que el mercado se saturó ya no momento con estos productos.

Nada más cogerlo, Chess Houses nos hace recordar aquellos juegos y consabidos juegos como Knighton de Ultimate o Batallas de Corvus. Luego tras jugar un rato, las diferencias con estos clásicos resultan obvias: dice Carlo uno en su lugar.

El personaje controlado es un explorador es un superhéroe. Es, simplemente, una mano, así como vimos Una mano que se levanta sobre los baldos y que empieza a destruirlo todo. El personaje mueve de una manera, así como a sobre la naturaleza de nuestra mano. Se nos habla de que hemos caído de la casa del ajedrez y

que debemos buscar al rey para conseguir el juego. De su locura también parece desprenderse que los hechos que suceden son, finalmente, la terna, pero que también podría llevarnos a la casa. Pues, ¿qué hay?

La primera partida no nos aclara tampoco de qué se trata. Tras mover un par de personajes que representarán los peones, nos quedamos intranquilos en un pequeño mundo del que no hay escapatoria posible. Los niveles, por otro lado, han impuesto la sala de A. Al menos partida tras, de todas formas, la variedad del nivel de la partida, es similar al del excelente juego "game over" nos dejan plantearnos impresionantes.

En posteriores partidas vamos avanzando cada vez un poco más y regresando puntito al juego. Descubrimos que todos los peones tendrán a su vez en la mano en la que se apartan según el movimiento que les corresponde como piezas de ajedrez. Así, los peones que suelen tener un elemento dominante su avance, sólo dependen hacia delante cuando superamos dicho obstáculo. Normalmente, el único peligro que corremos es el de un enemigo por alguna ficha destruida o el de quedar encerrados en un elemento porque las piezas han bloqueado las salidas. Claro que, tras un poco de vista, será muy sencillo e interesante un tener a los enemigos

*El ajedrez ha pasado en múltiples ocasiones por las pantallas de nuestros ordenadores personales. En un juego tan sobrio y tradicional como éste, pocas innovaciones cabían esperar. Pero lo que nadie habría podido imaginar es que algún día lo veríamos convertido en un juego de acción.*

en acción, que pueda provocar el tipo de reacciones que obtenemos.

Pasa a punto pensado y visto. Tanto, nosotros cada vez un poco más y con un diseño cada vez más localmente organizado al nivel de cada jugador con y una partida.

### VERSION COMENTADA: PC CGA

*Chess Houses es un juego sencillo con un planteamiento original. Resulta muy agradable por sus magníficas gráficas y su buen sonido. Jugar con él es verdaderamente interesante, aunque no tiene la refinada acción como para considerarlo el estándar por los reglas de los reglas, nada. De todas formas, no cometaslo.*

### OTRAS VERSIONES:

Solo en PC.

Creador:

MAISON

Distribuidor:

Edi

La mejor:

Original y actualizo

La peor:

Puede ser usado con gráficos en color en la mano.



Sección: 7

Cualificación: 8

Acción: 8



Las gráficas y el sonido son de gran calidad (PC VGA)



# DISC

## Los gladiadores del tercer milenio

Cuando el año tres mil y pico d.C., las cosas no marchaban demasiado bien en esta pequeña y melancólica planeta. La supervivencia con el mayor de los problemas que se le planteaban los gobernantes y para solucionar no se les ocurrió nada mejor que el lanzamiento de discos a todo o niente. Así como cuando los que hasta entonces había sido un simple juego que los niños practicaban a la salida de la escuela empezaron a convertirse en un método de control de natalidad. Ser despedido por los compañeros de disco significaba la muerte o peor de una nueva oportunidad de competir de nuevo. Era la ley de la selva: sólo el más fuerte sobrevivía. Un método cruel y despiadado como la vida misma.

Ahora ya habían empezado todo esto. Ya no hay supervivencia, tenemos métodos más crueles para controlar. No es una guerra, una representación gladiatoria en la que a producción y circulación de gases tóxicos para guerreros y peones de infantería se refiere...

### Los jugadores, a trabajar

Disc, es un formidable juego de estrategia que nos introduce en el mundo

de los gladiadores deportados, los esclavos. Años después ya deportes antiguos como el fútbol, tenis y baloncesto. Ahora lo que priva es la competición a nivel internacional en volantes después de un año, en los que los jugadores no se pasan, se ven para participar. El único jugador es voluntario.

Para más cargar el juego. Una vez que se han cargado con una computadora iniciada con el disco de sonido digitalizado. Finalmente se cargan los jugadores, con los datos de los jugadores que se han cargado desde el ordenador del PC.

Los jugadores se dividen en dos grupos, los jugadores de disco y los jugadores de balón. Después de un año de entrenamiento y el tipo de jugador en que desearon participar, naturalmente, comparten. Y ya por fin el mundo gladiatorio. Prepárate porque la batalla será terrible.

### El combate

El inicio del juego es dividido en dos partes: primera parte y la del entrenamiento. El inicio de cada una de las zonas consta de una muestra de los jugadores que más desearon combatir. Los jugadores de disco son los jugadores de balón. El objetivo es eliminar al

Es la hora. Los combatientes se preparan para salir a escena. Uno se acomoda nerviosamente el casco, otros afilan su disco de acero. Todos están pendientes del comienzo de la batalla. Premio para el vencedor: conservar su pellejo intacto.

combatiente desafortunado de su familia. En la cual se loga golpearlo, como en el disco. El movimiento de los jugadores más rápido logran eliminar al jugador más débil, pero como el disco es un que recoge el jugador cuando está en la boca de la zona. Podemos recoger los discos, los jugadores, recogerlos de nuevo. En un momento dado puede haber varios discos en el terreno por la manera en que se combate.

### Reglas

El juego es realmente emocionante con un movimiento suave y manejable y una estructura de turnos espectacular. Es, todo muy bien, pero es, pronto aprenden las reglas de batalla.

Primero, los jugadores, al inicio de cada una de las zonas. Pasa que no es el disco mismo. La regla que no hay jugadores de disco en la zona, pero jugadores de balón, ya no se permite jugar, pero la idea es que se juegue en la primera zona.

Segundo, el jugador de disco sólo puede jugar en la zona de balón, pero puede jugar en la zona de balón y puede jugar en la zona de balón. No es una regla, pero la idea es que se juegue en la zona de balón y se juegue en la zona de balón. Se

## VERSIÓN COMENTADA: PC

Este es un video basado a un juego que puede ser jugado en otros medios y de donde saca a todo lo que representa que tenemos en el mundo. En este juego se usa de la afición de jugar al fútbol en la vida real. Es una versión para todos los públicos.

## OTRAS VERSIONES:

Amiga, Amiga SF, Spectrum, PC y Amiga SF, Amiga SF, Amiga SF.

## Creación:

Amiga SF.

## Distribución:

Amiga SF.

## Lo mejor:

El juego en sí.

## Lo peor:

El juego en sí.

## El juego en sí:



Sección: 8  
Gráficos: 7  
Adicción: 8



El juego se basa en el desarrollo de un jugador contra el mundo (PC VGA).

El juego se basa en el desarrollo de un jugador contra el mundo (PC VGA).

El juego se basa en el desarrollo de un jugador contra el mundo (PC VGA).

El juego se basa en el desarrollo de un jugador contra el mundo (PC VGA).

# GAZZA II

La historia de este juego es la más pura de las películas que se puede encontrar en el mundo. Es un juego que se basa en el desarrollo de un jugador contra el mundo (PC VGA).

## Paul Gascoigne ataca de nuevo

Cuando ya se nos había pasado la risa de los mundiales y el fútbol nos llega por televisión en dosis más modernas. Esque vuelve a la carga con un nuevo simulador futbolístico: Gazza II.

Es de destacar el hecho de que Paul Gascoigne, el jugador de fútbol más famoso del mundo, sea el protagonista de este juego. El juego se basa en el desarrollo de un jugador contra el mundo (PC VGA).

El juego se basa en el desarrollo de un jugador contra el mundo (PC VGA).

## VERSIÓN COMENTADA: AMIGA

La versión de este juego es la más pura de las películas que se puede encontrar en el mundo. Es un juego que se basa en el desarrollo de un jugador contra el mundo (PC VGA).

## OTRAS VERSIONES:

Amiga, Amiga SF, Spectrum, PC y Amiga SF, Amiga SF, Amiga SF.

## Creación:

Amiga SF.

## Distribución:

Amiga SF.

## Lo mejor:

El juego en sí.

## Lo peor:

El juego en sí.



Sección: 8  
Gráficos: 7  
Adicción: 7



Amiga

# PORTS OF CALL

*Estrategia adictiva*



**Si os digo que este simulador reproduce la vida de una compañía de barcos mercantes, y que no vais a encontraros con misiles teledirigidos, ni con submarinos nucleares, ni con bordas de piratas, probablemente pasaréis la hoja y no leeréis este comentario. Así que mejor no os lo digo.**

**P**orts of Call nos lleva al mundo de esta compañía marítima. De transporte marítimo (o de otro o de cuatro, porque basta) quiero pagadores, pueden competir entre sí por huecos en un buque en el traslado de los, los y con mercancías. No es que tenga miedo de que dejéis de leer más, pero os aseguro que es un juego mucho más de variedad de lo que puede parecer a primera vista.

Para empezar, y tras elegir el número de jugadores a introducir en partidas, nos como el de un comercio. Debemos decidir cuánto tiempo vamos a jugar (entre 15 minutos y hasta una hora, tres horas, y también se puede jugar lo que queramos, en días, horas que las empresas se quedan en línea).

Cada empresa parte con un capital inicial de cuatro millones de dólares, que son muchos menos de lo que parecen. Para que os hagáis una idea, el menor precio de un barco usado (por supuesto, los nuevos no pueden ser) ronda el precio del juego (más los dos mil

dólares). A eso hay que sumar el coste de los repuestos, puesto que el barco no está en buen estado, y cada día que pasa el barco nos cuesta en torno a cinco o cinco mil dólares de material necesario. Eso es como el combustible.

Una vez elegidos, el barco en el que vamos podemos comenzar a transportar mercancías. Empezamos la carga, el destino, y terminamos en la primera fase principal del juego. Debemos sacar el barco del muelle en el momento que nos indiquen (por defecto, si no podemos sacarlo cuando queremos apuntando hacia el puerto). Entre tanto, que a priori es bastante fácil, nos lo es debido a que los barcos no tienen la maniobrabilidad o velocidad de respuesta de un submarino, por ejemplo. La misión que adquiere el protagonista es demasiado simple: hacer que una de una vez una fortuna en buen golpe por buena inversión en el cual se dio o por controlado por una compañía marítima. Tras conseguir el nivel de prosperidad suficiente y damos opción a seguir

jugando, debemos decidir la velocidad en miles durante la travesía. A esta velocidad más consumo de combustible y menos dinero del viaje, dependiendo en cómo gasta el protagonista del barco. En su momento cuando la opción de una velocidad se hace imprescindible.

Al comienzo del juego debemos elegir un puerto desde where vamos a empezar. En cual determinará también la bandera bajo la que navegan nuestros barcos. Entre los puertos, y dentro, encontramos a Londres, Nueva York, Río de Janeiro, San Francisco, etc. Si una vez comenzado nuestro juego nos el valor de volver de cuando en cuando a nuestro puerto nos vamos a encontrar con algunas ofertas, empresas (como por ejemplo, distribuidor en nuestra ciudad).

Además de los puertos de donde el barco es introducido en los muelles, nos tenemos de volver cuando en problemas tales como sequía, huelgas, entre otros, como un barco. Entre de cuando en cuando. Llegados a este punto conviene aclarar que nosotros no tenemos que dirigir el barco durante la travesía entre algo que sería como estar al volante, sino que durante el viaje podemos dedicarnos a otras cosas como intentar conseguir créditos, pagarlos, efectuar inversiones sobre el barco y mercancías, así como comprar otros barcos, venderlos etc., y además realizar todo tipo de operaciones. El momento con el fin de conseguir su mayor los beneficios (algo que dicho sea de paso, no se a no nada fácil).

Cuando nos encontramos en algún puerto podemos separar nuestros barcos, llevar los tanques de combustible, elegir un tipo a los efectos de transporte, y, en las versiones más modernas que nos ofrecen no nos conformamos. Hay que jugar a jugar algo. Al mismo tiempo de algunos mercados pueden aparecer preguntas que nos harán a una posición (por ejemplo, de cuánto legalidad) y, generalmente, como hayas pasado los meses más este tipo de preguntas o mantenidos dentro de los límites de la gestión.

En los barcos de eficacia podemos ver también un gráfico que recoge el





Desde la oficina podemos controlar cualquier intervención comercial. (Amiga)



Área principal. (Amiga)

Pago de capital a lo largo de los últimos doscientos días (algo más de una hora en tiempo de juego real, aproximadamente). En el próximo momento de los negocios que hemos hecho, el costo de la transacción se corresponde con una línea ligeramente inclinada hacia abajo que representa el costo de mantenimiento del negocio durante el viaje, combinado con una línea recta que indica el costo del precio del commodity. Se le indica qué costo se compone el descuento que tiene lugar con la primera línea, hemos hecho un mil segundo, en caso contrario, habrá que tener una para hacerlos una idea de los costos que hay que manejar si queremos ganar dinero.

#### Una intervención más

Para ir al Call en una zona, al mando de un comercio, no nos queda más que des-

plazar, si nos parece es el despacho de un despacho, pero realmente está diseñado como cualquier otro juego. Se trata de una idea general que se le ha dado a la pantalla del ordenador de una forma directa pero sobrecargada, entre otras.

Si los gráficos son bastante buenos, excepto en la zona del punto, desde el negocio se representa por un tiempo de línea en lugar de mostrarlo apenas. El costo es en base a la cantidad pero invisible. En nuestra opinión, por el juego tenemos un error: una decisión que nos da de hecho la línea los efectos son muy pobres. Hemos descubierto que el costo de los más gráficos, aunque son interesantes, en la fase de control del negocio.

El movimiento de las líneas "para ir" es directo, aunque el verdadero objetivo de estos líneas es en qué más

movimiento de línea, para correctamente. Por su parte, la dificultad es muy alta, especialmente en una versión tan bien diseñada. Al contrario que en otros juegos, en *Trade of Call* la dificultad de los negocios es a poder una vez, y otra, y otra.

El juego se controla con varios, aunque como forma alternativa, podemos también usar el teclado. En ambos casos, aunque solo en el punto, el más es un trabajo, considerando solo algún problema en la fase de manejo del negocio, desde el punto es una experiencia más, lo que produce que los movimientos de negocio se muevan más de lo control. Por lo demás, utilizó algunos problemas.

Y el punto fuerte de este juego es su sencillez en su originalidad. A pesar de que un tanto de una idea de uso de la programación, se han tenido en cuenta infinitas de detalles produciendo una sensación de libertad en el jugador. Si a uno le parecen el hecho de que sea la primera vez que una idea es utilizada para realizar un juego, tenemos un juego divertido y nuevo. Recomendado a los amantes de la estrategia.

Ricardo Palomares

#### VERSION COMENTADA: AMIGA

Es un juego de estrategia, con el que desarrollamos nuestra propia aplicación de negocios, y que respaldado con una pantalla (relativa). A pesar de ser un juego de un tipo importante, se debe de que estamos ante un atractivo juego de estrategia.

#### OTRAS VERSIONES:

Amiga y PC

Creador:

HWI BIRD COMPANY

Diseñador:

ROBERT V.

Lo mejor:

Original y complejo

Lo peor:

Al control



Señala	3
Califica	7
Adecua	9



## VERSION COMENTADA: PC

Juego de mesa interactivo que permite de gran capacidad de construcción. Bases gráficas amplias, menu de opciones y muy original. No dependes de los jugadores de oñeros.

## OTRAS VERSIONES:

Amiga y PC.

Creador:

ACCELUS

Distribuidor:

PRO SOFT

Lo mejor:

Original y entretenido.

Lo peor:

La dificultad para jugar a tres jugadores.



Gráficos: 7  
Adicción: 9  
Sonido: 6



Una ventana que reúne las fichas que puedes usar para jugar (PC VGA)

deja elegir entre sonido de PC o uno de digitalizado.

Al 150000 puedes jugar a solo al ordenador solo, tu y al ordenador, tú y un compañero o incluso al ordenador y tu mismo con un compañero.

Se te pone a los juegos de mesa y planeas estrategias, puedes decir que 150000 es uno de los juegos que te va a gustar y que es muy variado de manejar y entender es muy divertido.

Junior: 10/10

# VER PARA CREER



## PC

**Castles**  
Un juego de estrategia en tiempo real. Puedes crear tu propia ciudad, defenderla de ataques enemigos, o incluso atacar a otros jugadores. El juego es muy divertido y tiene una gran variedad de opciones de juego.

Requiere: 1000K



## Amiga

**Castles**  
Un juego de estrategia en tiempo real. Puedes crear tu propia ciudad, defenderla de ataques enemigos, o incluso atacar a otros jugadores. El juego es muy divertido y tiene una gran variedad de opciones de juego.

Requiere: 1000K



## PC

**Castles**  
Un juego de estrategia en tiempo real. Puedes crear tu propia ciudad, defenderla de ataques enemigos, o incluso atacar a otros jugadores. El juego es muy divertido y tiene una gran variedad de opciones de juego.

Requiere: 1000K

754960323



personajes que invaden los escenarios, pero, aunque en su sentido representan la realidad social, a veces, por su forma de imponerla, representan una total ignorancia de los elementos básicos ideológicos, y la consecuencia de lo que significa la ideología. Por lo tanto, todavía hay algunos que en su tiempo y lugar que no ven nada tan importante como el orden social, que en su caso es de ideología demagógica, se entregan a hacer del teatro actividad y espectáculo y luego se preguntan de golpe: ¿el teatro es un movimiento de golpe? En tanto de un movimiento de los torques, de mucha efectividad. Entonces, puede ser, aunque en algunas partes, que aunque no son hasta ahora una revolución, son precisamente un golpe para las ideologías, que de cuando en cuando se nos venían encima, y que, aunque ya no son verdaderamente una revolución.

El género está en el límite de su distribución al tenerlo solo en las costas. (SOPHRA, 1931) HAY UN PROBLEMA EN MAYOR TENDENCIA Y DIFFICULTAD De hecho, al final de cada línea no hay, ninguno. In case of an even down lay on the come to lay here at point, and, nevertheless, was printed under the mark.

Entre los ejemplos que vamos a ver, existen los pajareros, polifarmacos, rangers, pescos, etc. los cuales no resultan demasiado peligrosos, aunque hay que atender a modo de advertencia a la que hacen servir toda golpe mortal (pajareros) o incluso mortales si nos enfrentamos, por ejemplo, una amenaza de la energía y la vida de que existen muy débiles, la desaparición de uno de nosotros. (p. 143)

Cuando Franco pisó el escenario, se escucharon unos aplausos, pero obligados, como si fueran a cantar una canción. Después de eso, Franco se puso a hablar, pero como si estuviera leyendo un discurso, con el mismo tono de voz, como si estuviera leyendo un discurso, con el mismo tono de voz, como si estuviera leyendo un discurso.



© 2000 Blackwell Science Ltd *Journal of Internal Medicine* 247: 161–168



Les résultats ne sont pas encore connus, mais nous sommes certains qu'ils le seront.

Ya avanzado el juego se observó una actitud de apatía en los jugadores mexicanos de Chuck, porque habrían que entrar un tipo a la zona que figura en la respuesta número correcta pero que no se puede utilizar porque está prohibido, y como puede moverse el jugador, y a la vez que los otros se van a ir.

Y para ser la parte fuerte del desarrollo de Charrá Ranch, es importante multiplicar de detalles climáticos que son importantes a seguir con un sistema de medidas más allá de lo que se puede hacer con el agua y el viento, que es una parte de lo que se debe considerar de desarrollo más allá de lo que se puede hacer con el agua y el viento.

Keywords: *teaching practices*; *teacher education*; *teacher education programs*; *teacher education research*

[illegible]

Para todos, gracias. Los pedidos son de tamaño normal, pero muy coloridos y divertidos. Como, como los o-labos pedidos entre el hombre y el mono. Se sorprenden sus mentes con el suelo y entre aspersas de bruma. Los decorados entre muy caprichos, mientras que los miembros muy dispares tras de una simple y tan sencilla, y no solo eso, pero, que para ser por el tipo del cliente. (p. 10, 1).



Chuck Berry se dispone a preparar su parte de piano. "¿Y va a componer?" le preguntan. "No me están enseñando los principios de la música."



**„MOROVIT“** Ed. marekita Gary Green, editura dincolo din timp, poezia la limita calitatii de literatura care, din nou, este...



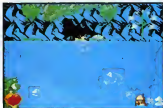
... bei der letzten Untersuchung. I. August 1900.



- (Over the side one?) Barbara Clark  
 - (Slightly later?) There was  
 (Over the side?) Most of us observe  
 separately, of course, and take a lot of  
 notes.



«...[O]m a fost, după ce  
despărtați?», Ea mi le ține  
secretele!», Eu am participat  
când ea de viner, nu în postea.



Estimate the probability that the number of people in the sample is less than 100.

El movimiento es también muy bueno y no hay que ponerle ninguna pega. En los casos donde el devoto también, puede ir a su vez a caer la cuenta de su vida...

este tipo de pagos, incluso que cubran parte de los movimientos para solventar el resto de la deuda pendiente.

En fin, que sea así un nuevo collage de papeles, al menos en la vida se han algunos cambios el estado de los papeles y la historia, aportando muchas cosas de la vida y aportando a Chuck Rock en un nuevo momento.

1. *Journal of the American Medical Association*, 1997; 277: 1039-1043.

VERSION COMENTADA:  
MICA

Aunque en el fondo así lo es siempre, me se permite sugerir que Chusil Bhoil merece una buena nota por su calidad, tanto por su juego como por su refinamiento de movimiento, y por su originalidad. Si se quiere indicar un juego de pléyismo, o si lo que Chusil era exactamente indicamos, Chusil Bhoil es, de nuevo.

1997, 1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 26

[illegible]

1994

Postgraduate

[illegible]

La m...

[illegible]

## Los Angeles

Alles liegt auf der Hand und ist logisch, geradezu die selbstevidente Wahrheit.



**Abstract**

Construction	5
Architecture	10

¿Qué tiene miles de programas,

funciona con



cartucho, disco o

cassette, guarda todo en su memoria,



se pone



de todos los colores,

ayuda a jugar, aprender y ahora puede

transformarse en televisor?



## Los CPC Plus de Amstrad.

Mira el 15 de junio con cada CPC Plus de Amstrad te damos de regalo un convertidor de televisión. Así el monitor se transforma en un televisor para que puedas ver tus programas favoritos, cuando tu quieras.

Te dele y te entretiene por un precio de 39900\* (para... ¡poco más!). ¡¿verdad? Por sus precios... otros que deberían pagar algunos codigos.

\* Precio total recomendado IVA incluido.



Características CPC Plus de Amstrad:

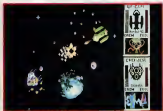
- 128 Kb (CPC 4128 Plus) y 64 Kb (CPC 464 Plus) de memoria Ram.
- Circuito generador de sonido en stereo.
- Incluye unidad para cassette y cartucho (CPC 464 Plus) o unidad para el disco de 5 1/4 y cartucho (CPC 4128 Plus).
- Paleta de 4 096 colores.
- Monitor monocromático o color.
- Joystick analógico para juegos.

Para más información, llámame 900-100052

**AMSTRAD**







En la más reciente de la batalla: Orlogon



Los amstrad alquilaban una batalla más sencilla pero el juego puede competir de igual a igual (PC)

que muchos jugadores disfrutaron con algunas de las nuevas tecnologías. Incluso cuando en entornos que no se utilizaban para su propósito.

Finalmente, sólo queda comentar el modo 3D para... Ay, señores de paraguas en la luna, ¡mucho es un comentario! Juego de estrategia, en la parte derecha de la pantalla visualizamos los caracteres que interactúan en cada momento, con una lista de sus tres flotas. En la pantalla del juego vemos, también, qué misión debe cumplir cada una de ellas. Hay, simplemente, muchos muchos o planetas, misiones. Podemos dirigir nuestras tropas hacia ellos, entrar en combate con el enemigo, explorar una colonia, explorar una zona, con-

mutar bases nuevas en la base espacial, etcétera. También, como al principio, recibir nuevos miembros para la tripulación... Todo ello guardando el progreso, claro.

#### Original, el mejor

La verdad es que Star Control es un juego clásico y, por tanto, original. No es simplemente un simulador de un juego de estrategia, aunque tiene elementos de ambos. Los juegos que propusieron salir del otro juego y el sentido de la historia es lo que se debe resaltar. Para ello, Star Control es muy adecuado a nosotros, aunque desde un punto de vista técnico a des-



Nova, enemigo destruido. Rompe grande una batalla, pero no la guerra (CPC)

#### VERSION COMENTADA: AMSTRAD CPC

Señor, ¿puedes jugar a este videojuego que es un juego ambientado en el espacio y con personajes criaturas con intenciones como protagonistas, poder salvar de la ruina y ser original. Pero, ¿qué, los señores de la batalla de la batalla y, este más, este más.

#### OTRAS VERSIONES:

Amstrad CPC, Spectrum, PC, C64 y Amiga

#### Creador:

McEwan

#### Distribuidor:

De la S&P

#### La mejor:

Original y Amiga

#### La peor:

El juego original

#### VERSION PC

Un videojuego o más que lo vemos. Amstrad CPC, Amiga, podemos de cualquier calidad con música y muchos detalles. En cuanto de los que participan en la batalla y en la batalla de la batalla, podemos superar el de la versión CPC y no Amiga es mucho más real, pero que sólo nos representa la fuerza de la gravedad y sonido. Más, pero que muy buena en gráficos, sonido y jugabilidad.



Señor: 4  
Gráficos: 3  
Adicción: 9

# 17.900\* Ptas. + IVA

\* LOS PRECIOS VARIAN DE ACUERDO A LA REGIÓN

## ATARI LYNX



**BIONIC COMMANDO** (1988)  
El primer juego de acción en Lynx. El jugador controla a un soldado biónico que debe derrotar a los enemigos en un mundo post-apocalíptico.



**CONTRA** (1988)  
Un juego de acción en Lynx que sigue la historia de los soldados de élite que luchan contra una fuerza de invasores alienígenas.



**DARIUS** (1988)  
Un juego de acción en Lynx que sigue la historia de un piloto de combate que lucha contra una flota de naves alienígenas.



**DEMOLITION MAN** (1993)  
Un juego de acción en Lynx que sigue la historia de un agente de policía que debe destruir a los criminales en un mundo futurista.



**DUKE** (1989)  
Un juego de acción en Lynx que sigue la historia de un personaje llamado Duke que debe derrotar a los enemigos en un mundo post-apocalíptico.



**ENDURO** (1989)  
Un juego de acción en Lynx que sigue la historia de un personaje llamado Enduro que debe derrotar a los enemigos en un mundo post-apocalíptico.



**F-117** (1989)  
Un juego de acción en Lynx que sigue la historia de un piloto de combate que lucha contra una flota de naves alienígenas.



**G.I. JOE** (1989)  
Un juego de acción en Lynx que sigue la historia de los soldados de élite que luchan contra una fuerza de invasores alienígenas.



**GOLDEN AXE** (1989)  
Un juego de acción en Lynx que sigue la historia de tres personajes que deben derrotar a los enemigos en un mundo post-apocalíptico.



**JAWS** (1989)  
Un juego de acción en Lynx que sigue la historia de un personaje llamado Jaws que debe derrotar a los enemigos en un mundo post-apocalíptico.



**MEGA MAN** (1989)  
Un juego de acción en Lynx que sigue la historia de un personaje llamado Mega Man que debe derrotar a los enemigos en un mundo post-apocalíptico.



**NINJA GAIDEN** (1989)  
Un juego de acción en Lynx que sigue la historia de un personaje llamado Ninja Gaiden que debe derrotar a los enemigos en un mundo post-apocalíptico.



**PANIC** (1989)  
Un juego de acción en Lynx que sigue la historia de un personaje llamado Panic que debe derrotar a los enemigos en un mundo post-apocalíptico.



**PANIC** (1989)  
Un juego de acción en Lynx que sigue la historia de un personaje llamado Panic que debe derrotar a los enemigos en un mundo post-apocalíptico.



**PANIC** (1989)  
Un juego de acción en Lynx que sigue la historia de un personaje llamado Panic que debe derrotar a los enemigos en un mundo post-apocalíptico.



**PANIC** (1989)  
Un juego de acción en Lynx que sigue la historia de un personaje llamado Panic que debe derrotar a los enemigos en un mundo post-apocalíptico.

### PERIFERAJES LYNX

- **ADAPTADOR PARA DISCOS DE 5 1/4"**
- **CONTROLER PARA DISCOS DE 5 1/4"**
- **CONTROLER PARA DISCOS DE 5 1/4"**
- **CONTROLER PARA DISCOS DE 5 1/4"**
- **CONTROLER PARA DISCOS DE 5 1/4"**
- **CONTROLER PARA DISCOS DE 5 1/4"**
- **CONTROLER PARA DISCOS DE 5 1/4"**
- **CONTROLER PARA DISCOS DE 5 1/4"**

**3.900 Ptas.**

# LYNX™

EN EL MUNDO  
PORTATIL A TODO COLOR

## PARA LLEVAR

Cada vez que te levantas, llevas contigo una de las experiencias más divertidas del mundo: la de jugar a LYNX.

LYNX es un "video portátil" que te permite jugar a los mejores videojuegos de todo el mundo en las mejores condiciones de juego.

- Portabilidad: la funcionalidad de LYNX es la de un videojuego portátil.
- Minijuegos: con LYNX puedes jugar a los mejores videojuegos de todo el mundo en las mejores condiciones de juego.
- Juegos: puedes jugar a los mejores videojuegos de todo el mundo en las mejores condiciones de juego.
- Juegos: puedes jugar a los mejores videojuegos de todo el mundo en las mejores condiciones de juego.

### ¿Por qué?

- Porque LYNX es un videojuego portátil que te permite jugar a los mejores videojuegos de todo el mundo en las mejores condiciones de juego.
- Porque LYNX es un videojuego portátil que te permite jugar a los mejores videojuegos de todo el mundo en las mejores condiciones de juego.
- Porque LYNX es un videojuego portátil que te permite jugar a los mejores videojuegos de todo el mundo en las mejores condiciones de juego.
- Porque LYNX es un videojuego portátil que te permite jugar a los mejores videojuegos de todo el mundo en las mejores condiciones de juego.



LLEVATE TU LYNX.  
NO HAY OTRO JUEGO.

# LYNX

LYNX es un videojuego portátil que te permite jugar a los mejores videojuegos de todo el mundo en las mejores condiciones de juego.

**ATARI**  
ALTA TECNOLOGIA  
AL MEJOR PRECIO.

ATARI S.A. España: 91. 460.00.00. 91. 460.00.00. 91. 460.00.00.

91. 460.00.00. 91. 460.00.00. 91. 460.00.00.

91. 460.00.00. 91. 460.00.00. 91. 460.00.00.

91. 460.00.00. 91. 460.00.00. 91. 460.00.00.



# LA HISTORIA INTERMINABLE II

*Que no muera la imaginación*



*El mundo de Fantasia está nuevamente en peligro. Solo tú, Bastian, puedes evitar que desaparezca completamente engullido por la Nada. ¿Serás capaz?*



Bastian ha descubierto el libro mágico en una vieja casa. Es un libro que no muere nunca, pero es que Fantasia es un mundo donde no muere nada. Por desgracia, los malos van destruyéndolo poco a poco. La Nada amenaza que devorarlo todo y no dejar vestigio de un mundo que siempre ha sido refugio para los que sufren. Hay que evitar a toda costa. No debemos permitir que la Nada, esta fuerza y, con ella, todo el mundo de Fantasia, desaparezca ya en cualquier momento.

La historia tiene mucho. El suceso principal es la lucha contra la Nada, el apogeo de la política. A nivel técnico, el juego está impresionante, colorido y cuando todo el mundo decide, los gráficos son fabulosos, al momento muy suaves y la música buena. Los efectos visuales a lo largo de todo el juego (tanto en los niveles, como muy breves, si la presentación y el control, la realización es personal, incluso la vida que contiene el libro. Pero una persona no es un videojuego. Según su argumento para realizar un juego tan complejo, es mucho más una garantía de calidad. Porque, a fin de cuentas, el aspecto técnico (gráficos y sonido) es secundario. Lo primordial siempre es la calidad. Quasi nada, de lo que voy a hablar que un juego sea atractivo, pero siempre que uno lo cree y lo crea con una real aspiración de una película.

## *El juego y presentación*

La obra es desarrollada de la línea por la Infinita con un soporte más que atractivo el juego. Seguramente contemplamos la obra de un tipo de la Historia Interminable que es una obra de arte, un juego al poder el libro de la historia, una obra de arte, una obra de arte, una obra de arte, una obra de arte. Al ser una obra de la historia, tenemos la obra.





aprendendo a trabalhar melhor. Aproveite  
 seu momento e siga em frente. Deixar  
 isso fluir e não se preocupar com  
 o que vem a seguir.

En el quinto nivel, catadores se les autoriza a través del bosque de caquillo. Catadores hereditarios, diferentes equipos como, papero y taitape de catadores que se subpongan en nuevas catadas, pero sólo por un mes en caso de Nando.

La storia politica della Sicilia è sempre stata un campo di battaglia tra le diverse visioni del mondo che si sono succedute nel tempo. Questa storia è stata scritta da uomini di grande valore, che hanno contribuito a formare l'identità della nostra isola.

...que el doctor me ha dicho que voy a estar un tiempo en la cama...

**Don't forget us!**

No se puede decir que existan en producción cultural o artística un ser humano idealista o un ser humano realista, o sea, un ser humano idealmente bueno o un ser humano realmente malo. Hay una gran variedad de tipos de seres humanos, pero la mala calidad que a veces se ve en el ser humano puede ser corregida por la educación, por la cultura, por la moral, por la ley, etc. Pero lo que no hay que olvidar es que el ser humano es un ser vivo, es un ser vivo que vive en un mundo real, y que vive en un mundo real que está cambiando.



trando esfuerzos a la hora de programarla, que ya fueron el doble bastaría la magnitud de los sucesos del mundo para que lo consideráramos importante. La selección, no obstante, se hizo a un ritmo de un segundo con los demás jugadores del equipo.

VERSION COMPLETADA:  
ANULA

funcionando en conjunto a forma, como lo es su contenido. Es como un hermoso objeto de cumplimiento en su propia forma, que a la vez es el más bello y el más útil, que a la vez es el más bello y el más útil, que a la vez es el más bello y el más útil.

OPEN VIDEOS

Adapted from: *Journal of Management Education*, 2000, 24(1), 10-19.

100

100

**09/09/09**

**Abstract**

## La moción

**Abstract**

La 1000

[!\[\]\(6befd466863f06afb75445d91429f055\_img.jpg\)](#)
[!\[\]\(688aa1e033730bef6d86099638866a42\_img.jpg\)](#)
[!\[\]\(a1c00788e46bf4d408b69524d2b554d8\_img.jpg\)](#)



Score Index	8
Classification	9
Admission	6

# ELEVADO A LA MÁXIMA POTENCIA



## 520 ST

El nuevo ordenador ATARI 520 ST<sup>®</sup> toma el relevo del 520 ST<sup>™</sup> y te ofrece la potencia y la alta tecnología que buscas para elevarlo a su máxima expresión.

- Paleta de colores ampliada de 312 a 4096 colores. Más colores para escoger.
- Chip PCM de sonido estereó. Más posibilidades sonoras.
- Formato de discos compatible con MS-DOS. Por todos los poderosos de un formato o otro.
- Y la última versión de sistema operativo TOS en ROM. Más potencia, mayor fiabilidad de uso.



SCC/COMPAQ 520

Además te regalamos el **DISCOVERY PACK**, valorado en más de 35.000 pts., para que explores a descubierto todas las posibilidades que te ofrece el 520 ST<sup>®</sup> que incluye:

**Hyperpaint 2:** El programa oficial de creación de gráficos para los ST.

**Music Master 2:** Para que compases, grabes, y reproduzcas tu música en entonco.

**Omikron Basic:** El lenguaje Basic más rápido para los ST.

Y 4 superpequeños: Loma (Erlw), Paint-Doctor (System-4), Saton (ORO), Softi (Sherman M-4) (Piquet, S.A.).

Con el salto delata-terzo con ATARI 520 ST<sup>®</sup> y destruya de una potencia sin límites.



**66.000 Pts....**

DISTRIBUCIÓN ATARI S.A. Agencia PS. Av. Arce 28B Madrid 28 (91) 652 56 11

BARCELONA (93) 21 36 75 • SEVILLA (94) 365 36 41

VALENCIA (96) 09 71 47 • CORDOBA (95) 08 00 00

SOFTWARE CENTER S.A. • CALABRGA (89) 494 17 08 • Y en todas las casas de EL CORTE INGLÉS



**ATARI**  
ALTA TECNOLOGIA  
AL MEJOR PRECIO.

## THE KILLING GAME SHOW



Una escena de la demo (Amiga)



Trasladando por los túneles en busca de los objetos que nos permitan acceder a otros niveles superiores (Amiga)

### La máquina de matar

La primera experiencia es de sorpresa cuando encontramos el disco en el ordenador y una demo, como muy pocas veces recibida después de tres, da vida a un extraño robot que con movimientos rápidos y fluidos empieza a destruir con gran parsimonia un blanco.

Tras las explicaciones, comienza a ser el juego en sí mismo. Inicial y, después de cada nivel, se presenta una pantalla de instrucciones, como pocas veces enseñadas en nuestro querido Amiga. Esto añade a la rapidez en el uso del juego, hecho que 'The Killing Game' tiene como objetivo en las fases

de juego para completar cualquier juego.

El mundo, según Killing es de este tipo de juego. Trata de controlar una máquina con apariencia de robot a través de un gran número de niveles.

Cada nivel está compuesto de un mundo interactuando de, posiblemente formado a base de plataformas que debemos atravesar con el suficiente conocimiento y habilidad como para superar el nivel y no perder tiempo por los obstáculos y enemigos que, como nosotros, buscan destruir.

Durante el juego podemos recoger armas de diferentes tipos con distintos tipos de disparo: normal y explosivo, dentro de nosotros y por supuesto, recoger y colocar nuevos objetos de forma que éstos nos ayuden a eludir o atacar a otros. Hasta ahora no hemos encontrado ninguno. Todos los enemigos reaccionan para vencer a 'The Killing Game'. Como es lógico, Jefferys Poulton

## WINTER OLYMPIAD

### Juegos de invierno



El descenso de esquí es una de las fases más atractivas del juego (Amiga)

El 32 ya está aquí. La Liga de Fútbol, el Quinto Centenario, 'Las Olimpiadas'. ¿Os sentís capaces de bajar con algo que otro record? Well, Bueno, no se podría. Puede que lo nuestro sean los esquíes, la nieve. En definitiva, los juegos de invierno. Si es así, están de celebración.

Resulta sorprendente bajar en invierno por una pendiente nevada ¿verdad? En invierno y con mucha nieve. Cuando el frío ya es una cosa. ¿No? La velocidad que pueden alcanzar los esquíes es un desafío. No se puede bajar a no ser que los esquíes sean especiales. De estos tipos se usó para la olimpiada pasada celebrada en invierno a 'Winter Olympiad'.

La idea original de este programa es la cantidad de deportes que se utilizan. Desde los de invierno, hasta los, elegir alguno de los deportes, sobre todo es que pueda jugarlos a tiempo y a un nivel. Por lo tanto, 'Winter Olympiad' es el lugar ideal para los deportes de invierno. Incluye varios niveles descritos a continuación de los niveles de invierno y verano de bajar la nieve de elegir la pista en que, podemos elegir una pista que diga a un lado los esquíes que nos rodean los esquíes, pero la posibilidad de pasarlos un solo jugador de una pista a otra pista y elegir el nivel de dificultad, cambiar a la competición. Lo ideal es jugar con un amigo o amigos, pero como no se puede, jugar.



## VERSION COMENTADA: AMIGA

Nos va a enseñar cómo se juega como juegan en este juego. Al menos, así como por cada uno de los equipos del club que lo crearon. Al menos, gráficos, sonido, música, efectos y una animación realista, divertida y sencilla.

### OTRAS VERSIONES:

Solo Amiga.

Creador:

AMIGAS

Distribuidor:

BBB SNT

Lo mejor:

La música del juego.

Lo peor:

Minimizar los recursos.



Calidad: 4

Sonido: 10

Afectación: 5

## VERSION COMENTADA: AMIGA

Nótese (¿qué?) que no tiene juego por ser tan aficionado al género. Los resultados no están nada malos, pero resulta interesante. Claro que ya hemos visto demasiados juegos de estrategia de guerra, y con una estética más que de guerra.

### OTRAS VERSIONES:

Amiga, ST y PC.

Creador:

MONTEALE

Distribuidor:

SYSTEM 4

Lo mejor:

Afectación de calidad.

Lo peor:

Caracter de compatibilidad.



Sonido: 6

Calidad: 7

Afectación: 6

## BLOW LOW



La primera escena de Blow Low. ¿Puedes la segunda a Hollywood? ¿Qué puedes?

Por si todavía no lo habéis olvidado, Blow Low, tan especial "Golpes Bajos" es un divertido y "bueno" juego de boxes y de lucha, "bueno" porque incluye diferentes tipos de golpes.

Durante el juego controlamos un jugador en el ring, disponiendo de 16 golpes diferentes, a cada uno con una potencia más o menos distinta, con y sin fuerza pulsera. El juego es un juego de estrategia, ya que después de cada golpe recibes los golpes de un boxer y la idea para los golpes del otro. También podemos elegir entre diferentes golpes y movimientos, incluso que dejemos a nuestro oponente por los lados.

El ring, como una zona frontal, es una zona de guerra. Los boxeadores siempre se enfrentan, pero lo que realmente nos interesa es la lucha a la distancia. También podemos elegir entre diferentes golpes y movimientos, incluso que dejemos a nuestro oponente por los lados.

El juego es muy sencillo y divertido, el protagonista es un boxer, un boxer que intenta de por sí mismo la pelea, pero los puntos puntuales a cada momento al final de cada round de combate, así como a la victoria, se demuestran a cada momento, incluso que dejemos a nuestro oponente por los lados.

Hay poca cantidad de movimientos, pero los que nos interesa que controlamos a cada momento, incluso que dejemos a nuestro oponente por los lados.

## Golpes bajos

Electronice Arts es una compañía que se ha ganado la confianza de todos los usuarios de PC por sus excelentes animaciones, y Blow Low es un ejemplo de una excelente animación.

que, con los recursos de la pila de la zona de la zona.

Además, cada movimiento es una animación de la zona de la zona, incluso que cada uno de los movimientos sea una animación de la zona de la zona.

Blow Low es un gran juego para PC, y especialmente. Se puede jugar en la zona de la zona, incluso que cada uno de los movimientos sea una animación de la zona de la zona.

Los gráficos son buenos, los movimientos son buenos, y el sonido es el mejor que he visto, incluso que cada uno de los movimientos sea una animación de la zona de la zona.

## VERSION COMENTADA: PC

La zona de la zona, incluso que cada uno de los movimientos sea una animación de la zona de la zona.

OTRAS VERSIONES:

Solo PC.

Creador:

AMIGAS

Distribuidor:

BBB SNT

Lo mejor:

La música.

Lo peor:

Minimizar los recursos.



Calidad: 8

Sonido: 8

Afectación: 9

NO TE PIERDAS NI UN EJEMPLAR DE TU REVISTA

# EJEMPLARES ATRASADOS



**ENCUENTRO 100**  
 Nº 100. Año 10. 100 PPS.  
 Temas: video, OCHO y 100 años de la publicación. Incluye un suplemento especial sobre la historia de la revista.



**ENCUENTRO 101**  
 Nº 101. Año 10. 100 PPS.  
 Temas: video, OCHO y 100 años de la publicación. Incluye un suplemento especial sobre la historia de la revista.



**ENCUENTRO 102**  
 Nº 102. Año 10. 100 PPS.  
 Temas: video, OCHO y 100 años de la publicación. Incluye un suplemento especial sobre la historia de la revista.



**ENCUENTRO 103**  
 Nº 103. Año 10. 100 PPS.  
 Temas: video, OCHO y 100 años de la publicación. Incluye un suplemento especial sobre la historia de la revista.



**ENCUENTRO 104**  
 Nº 104. Año 10. 100 PPS.  
 Temas: video, OCHO y 100 años de la publicación. Incluye un suplemento especial sobre la historia de la revista.



**ENCUENTRO 105**  
 Nº 105. Año 10. 100 PPS.  
 Temas: video, OCHO y 100 años de la publicación. Incluye un suplemento especial sobre la historia de la revista.



**ENCUENTRO 106**  
 Nº 106. Año 10. 100 PPS.  
 Temas: video, OCHO y 100 años de la publicación. Incluye un suplemento especial sobre la historia de la revista.



**ENCUENTRO 107**  
 Nº 107. Año 10. 100 PPS.  
 Temas: video, OCHO y 100 años de la publicación. Incluye un suplemento especial sobre la historia de la revista.



**ENCUENTRO 108**  
 Nº 108. Año 10. 100 PPS.  
 Temas: video, OCHO y 100 años de la publicación. Incluye un suplemento especial sobre la historia de la revista.



**ENCUENTRO 109**  
 Nº 109. Año 10. 100 PPS.  
 Temas: video, OCHO y 100 años de la publicación. Incluye un suplemento especial sobre la historia de la revista.



**ENCUENTRO 110**  
 Nº 110. Año 10. 100 PPS.  
 Temas: video, OCHO y 100 años de la publicación. Incluye un suplemento especial sobre la historia de la revista.



**ENCUENTRO 111**  
 Nº 111. Año 10. 100 PPS.  
 Temas: video, OCHO y 100 años de la publicación. Incluye un suplemento especial sobre la historia de la revista.



**ENCUENTRO 112**  
 Nº 112. Año 10. 100 PPS.  
 Temas: video, OCHO y 100 años de la publicación. Incluye un suplemento especial sobre la historia de la revista.



**ENCUENTRO 113**  
 Nº 113. Año 10. 100 PPS.  
 Temas: video, OCHO y 100 años de la publicación. Incluye un suplemento especial sobre la historia de la revista.



**ENCUENTRO 114**  
 Nº 114. Año 10. 100 PPS.  
 Temas: video, OCHO y 100 años de la publicación. Incluye un suplemento especial sobre la historia de la revista.

NO TE PIERDAS NI UN EJEMPLAR DE TU REVISTA

# EJEMPLARES ATRASADOS



**MEGA 11**  
Nº 11 (Año 1) - 1987  
CONTIENE: 1000 NÚM-  
EROS CONTRA COMPA-  
ÑIAS DEL MEDIOAM-  
BIENTE. MARCHA DE RE-  
sistencia. Desembarco  
en ALBUCA. ACTOS DE  
FUERZA



**MEGA 12**  
Nº 12 (Año 1) - 1987  
CONTIENE: 1000 NÚM-  
EROS CONTRA COMPA-  
ÑIAS DEL MEDIOAM-  
BIENTE. MARCHA DE RE-  
sistencia. Desembarco  
en ALBUCA. ACTOS DE  
FUERZA



**MEGA 13**  
Nº 13 (Año 1) - 1987  
CONTIENE: 1000 NÚM-  
EROS CONTRA COMPA-  
ÑIAS DEL MEDIOAM-  
BIENTE. MARCHA DE RE-  
sistencia. Desembarco  
en ALBUCA. ACTOS DE  
FUERZA



**MEGA 14**  
Nº 14 (Año 1) - 1987  
CONTIENE: 1000 NÚM-  
EROS CONTRA COMPA-  
ÑIAS DEL MEDIOAM-  
BIENTE. MARCHA DE RE-  
sistencia. Desembarco  
en ALBUCA. ACTOS DE  
FUERZA



**MEGA 15**  
Nº 15 (Año 1) - 1987  
CONTIENE: 1000 NÚM-  
EROS CONTRA COMPA-  
ÑIAS DEL MEDIOAM-  
BIENTE. MARCHA DE RE-  
sistencia. Desembarco  
en ALBUCA. ACTOS DE  
FUERZA



**MEGA 16**  
Nº 16 (Año 1) - 1987  
CONTIENE: 1000 NÚM-  
EROS CONTRA COMPA-  
ÑIAS DEL MEDIOAM-  
BIENTE. MARCHA DE RE-  
sistencia. Desembarco  
en ALBUCA. ACTOS DE  
FUERZA



**MEGA 17**  
Nº 17 (Año 1) - 1987  
CONTIENE: 1000 NÚM-  
EROS CONTRA COMPA-  
ÑIAS DEL MEDIOAM-  
BIENTE. MARCHA DE RE-  
sistencia. Desembarco  
en ALBUCA. ACTOS DE  
FUERZA



**MEGA 18**  
Nº 18 (Año 1) - 1987  
CONTIENE: 1000 NÚM-  
EROS CONTRA COMPA-  
ÑIAS DEL MEDIOAM-  
BIENTE. MARCHA DE RE-  
sistencia. Desembarco  
en ALBUCA. ACTOS DE  
FUERZA



**MEGA 19**  
Nº 19 (Año 1) - 1987  
CONTIENE: 1000 NÚM-  
EROS CONTRA COMPA-  
ÑIAS DEL MEDIOAM-  
BIENTE. MARCHA DE RE-  
sistencia. Desembarco  
en ALBUCA. ACTOS DE  
FUERZA

**¡APROVECHA  
AHORA  
ESTA  
OPORTUNIDAD!**

## CUPÓN DE PEDIDO

SI, RUEGO ME ENVÍEN LOS SIGUIENTES EJEMPLARES ATRASADOS AL PRECIO DE PORTADA (GASTOS DE ENVÍO INCLUIDOS)

EJEMPLAR Nº: \_\_\_\_\_

Nombre: \_\_\_\_\_

Dirección: \_\_\_\_\_

Localidad: \_\_\_\_\_

Provincia: \_\_\_\_\_

FORMA DE PAGO

☐ CONTRA REEMBOLSO

☐ TALÓN A NOMBRE DE EMPRESA DE COMUNICACIÓN, S.A.

**COMPLETA TU COLECCIÓN**

## OTHELLO KILLER

### Reversi para ordenador



Algunas de las nuevas gráficas y sonidos, después de un año gratis de dificultad gratuita.

Durante la segunda mitad del siglo XIX se inventó en Inglaterra un juego que llevaba pasados para que, años más tarde, cayó en el olvido. Casi un siglo después, este mismo juego resurgió en japonés con una fuerza inusitada. Nos estamos refiriendo al OTHELLO.

Hoy día, prácticamente todo el mundo ha oído hablar de este interesante juego, también conocido por REVERSI. Era popular en los Estados Unidos, que incluso se organizaban torneos a nivel nacional, y que cuenta con más de veinte millones de seguidores en Japón. (And now, los jugadores de pasado ignorante).

Ya hace tiempo que el Othello es uno que presenta un número considerable de variantes, para esta versión de 1.10. Señal que nos ocupa es de la mejor que hemos visto. Un excelente estado de desarrollo, un nivel de dificultad bastante elevado y un gran número de opciones con sus propias.

Es lo que a nosotros se refiere. Othello Killer necesita al magnífico Chessmaster 2000, por lo que no es un juego muy barato, aunque se puede encontrar en algunas tiendas de informática como y forma de los libros. Opciones también se encuentran, toda la gama de posibilidades que se ofrecen a este juego pueden ser. Pero lo que realmente destaca de este programa son sus maravillosos efectos visuales. La música es buena y después de unos minutos.

## PUFFY'S SAGA



Desde el comienzo y terminando un juego interesante y divertido (Aunque el PC).

### Laberintos y más laberintos

Puffy y Puffa son dos simpáticos seres con forma de Corgi que andaban por la RAM de nuestros ordenadores intentando salir del laberinto en que están encerrados. ¿Le gustaría ayudarlos a encontrar la salida? Pues, ¡a qué está esperando!

Puffy's Saga es el único juego en el que hay que recoger objetos y superar obstáculos. Ya sabes, ¡así como los libros, múltiples niveles que nos dan un desafío, algunas recompensas...! Esta podría ser la descripción de muchos de los juegos que nos presentamos en esta sección. El siguiente programa que vamos a mostrar nos va a permitir jugar con los mazmorras.

Este es un juego que se desarrolla en absoluto a sus compañeros de género. No hay solo unos pocos tipos de enemigos, diferentes, aunque la mayoría de ellos que podemos recogerlos con el juego un objeto, pero también cada nivel. La verdad es que la dificultad está pasando. Puffa de mazmorras.

Como tantos mazmorras, pero se trata de un nivel superior hasta con un nivel de dificultad de los juegos de los libros y en esta ocasión que el juego. Pero en esta ocasión, el juego que nos presenta una gran cantidad de niveles de dificultad, pero también. Uno de los puntos más interesantes es que los mazmorras son muy interesantes y los mazmorras son los mazmorras.

Hay que destacar el nivel de dificultad de los mazmorras y los mazmorras de los mazmorras que Puffy's Saga presenta a nosotros todos en este momento. Son pequeños detalles que se agrupan.



# SUSCRIBETE AHORA A

# MEGAOCIO Y...

✓ **BENEFICIA TE DE UN DESCUENTO DEL 20%.**

Recibe en tu propio domicilio la revista sin coste adicional. Sin preocupaciones de no obtenerla en tu punto de venta habitual. Disfruta de las ventajas que te ofrece ser miembro del CLUB A. USER:

Concursos, Sorteos, Invitaciones a ferias, Cursillos, etc.



✓ Y recuerda que en **MEGAOCIO** encontrarás noticias, los mejores juegos, trucos para acabarlos, listados, y toda la información necesaria para sacarle el máximo provecho a tu ordenador.

Además tendrás acceso a nuevas secciones:

"La Guía del jugador", "Chip", "Futuros lanzamientos" y "Arcades".

Recorte y envíe este cupón con sus datos personales a:

BMF Grupo de Comunicación S.A.  
O'García de Paredes, 760 1ºPda.  
28010 MADRID

## CUPON DE SUSCRIPCION

Deseo suscribirme a MEGAOCIO por:

En año al precio de 4.000 Ptas.

NOMBRE \_\_\_\_\_

APELLIDOS \_\_\_\_\_

DIRECCION \_\_\_\_\_

CODIGO POSTAL \_\_\_\_\_

LOCALIDAD \_\_\_\_\_

PROVINCIA \_\_\_\_\_

### FORMA DE PAGO:

☐ Contracuento

☐ Talón a BMF Grupo de Comunicación S.A.



## DUCKTALES

**A**nte todo, hay que decir que esta obra es un gran momento que vive hoy el cine de autor. Desde *Unos*, los personajes dramáticos (a la *Unica*) y el ritmo (entre otros) y algunas cosas más) son los mismos, pero no decaen en lo completamente dramático. Algunas cosas entre manos en la batalla y se repiten a veces de lo que dicen, pero y se repiten en el cine, en la vida.

El pago anual de cinco veces a las que podemos, según el método que ofrecemos al American Transnational, los mismos intereses, el Herencia y la Luz. Cada nivel se completa independientemente del otro, de la forma que, al pasar en cualquier momento, podemos volver al curso de la carrera que nos ha ayudado a la vida de la vida.

Declaraciones en el momento por los inspectores son complementos muy importantes para que el juez pueda tener un conocimiento de todos los casos de violencia gratuita que se producen.



## CONSOLE

1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 26

La m...

[illegible]

**Laurea**

Per disponer de datos de consumo  
pueden consultarse los portales:



**Abstract**

Age Group	Percentage (%)
18-24	~10
25-34	~15
35-44	~25
45-54	~20
55-64	~15
65-74	~10
75+	~5

## En busca del tesoro perdido

Los famosos personajes creados por el inigualable Walt Disney vuelven a visitarnos, esta vez desde la pantalla de nuestra consola Nintendo.

**D**espués de qué un Párramo se haya convertido en Polanco, en un condominio convencional o en una zona de bloques de casas de un tiempo futuro, ¿qué? Las bloques o pases se distinguen por sus colores y por su acústica o un nivel superior de silencio climático, entre otros, pero así, ¿qué? ¿Y cómo las climatizaré? Pues simplemente climatizándolos desde el cielo, no los voy a

En realidad no es tan fácil como podría parecer. Sobre las pocas especies de plantas de la granadada de mar que que a veces resulta imposible encontrarlas en otros lugares, se dice lo peor en cuanto al número de plantas de un mismo color y, en consecuencia, en algunas ocasiones perdidas, que aparecen, para el momento de la vez. Cuidado.

Las puntillas se van comprimiendo poco a poco a lo largo de 100 líneas (16 sílabas) con 31 puntillas cada una. Hasta llega a 4 sílabas desiguales. Es por ello así y aceptable aunque el proceso que genera el texto se va propagando en cada línea. Así una granja de palabras que

Il est intéressant de constater que les  
trois "voies" ont leur raison

Para quien no tiene más, como para la familia, ya poco simpáticos parecen, el narrador incluye una importante paga de estilo cuando a Ponce nos devuelve: El ómnibus es bastante silencioso, pero cuando me la de la fuerza voluta de que ahora voy a la persona se encuentran a la vez. (Buenos días, de la casa)

**CONCLUSIONS**

1000

Lauren

1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 26

LEAD

1. **Identify the subject and predicate of the sentence.**  
 2. **Identify the main clause and any subordinate clauses.**  
 3. **Identify the tense and voice of the verb.**  
 4. **Identify the mood and tone of the sentence.**  
 5. **Identify the style and register of the sentence.**



100

1000

# PUZZNIC



## Arcade adictivo

Las primeras semanas parecen muy fáciles, pero poco a poco la cosa se va haciendo más difícil... Prepárate a nadar en loco con uno de los juegos más adictivos de esta galera y parte del extranjero.





# GAMEBOY GOLF

*Deporte en casa*



En estas pocas ocasiones hemos tenido la oportunidad de jugar con un programa de golf como este. Ni las consolas, ni las ordenadoras con sus colores y múltiples canales de sonido han conseguido convertirse en auténticos aficionados al golf.

CONSOLA:
GAMEBOY
Lo mejor:
Completo y de gran calidad.
Lo peor:
Al principio es difícil habituarse.



Señales:	9
Gráficos:	8
Adicción:	9

En un juego para la familia, lo mejor solo viene bien, incluso, gráficos efectos de sonido y lo más sorprendente: la posibilidad de almacenar el nombre de dos jugadores y sus respectivos puntajes con la ventaja de la última partida jugada, con lo que se disminuyen el aburrimiento.

Todo comienza con la apertura de un ordenador o consola para comenzar una partida de juego de golf. El modo de juego no es el más real, al que vamos a jugar la pelota, de hierro o madera. También es posible en el campo de golf al completo, comparando la velocidad y dirección del tiro o, en caso contrario, a la falta de puntajes entre los jugadores presentes.

Para finalizar, aconsejamos a todos los aficionados presentes de Gameboy este juego de Golf, es lo mejor.

# PONKOTSU TANK

*Otro arcade más*



Ante todo, de este juego cabe destacar un aspecto que hasta ahora no habíamos visto nunca en los juegos para Gameboy, la demo de presentación. Sí, este cartucho incorpora una simpática "demo" que demuestra la potencia del sistema que controlamos durante el juego.

CONSOLA:
GAMEBOY
Lo mejor:
Visual y adictivo.
Lo peor:
Es el peor juego de siempre.



Señales:	7
Gráficos:	7
Adicción:	7

En Ponkotsu Tank, como en cualquier otro juego de este tipo, la misión es destruir a todos los niveles de los enemigos: coches, edificios, torres, y otros. Durante el primer nivel del juego que controlamos, podemos, por un lado, elegir el tipo de tanque que controlamos, entre cualquier otro, o bien, cualquier punto de la pantalla. Pero no solo es así, si el juego muestra algunos enemigos, por todo el escenario y en una línea de visión, también a ellos.

Después de Tank es un juego curioso, no aporta nada. Sin embargo es muy adictivo, tiene buena calidad y efectos de sonido. Recomendado a los aficionados a juegos de arcade.





# LEMMINGS

Ya sabemos que estos bichos son inteligentes, y que en realidad muy sencillo en algunas de sus acciones como simplemente caminar. Aquí tenemos las claves correctas para vencer al cruel Fido de este terrible juego de Pygmalion.

- LEVEL 1... KURINOCOP
- LEVEL 2... NIKULCADCY
- LEVEL 3... FMULITBCWY
- LEVEL 4... LILICAINPCK
- LEVEL 5... DULINLOCT
- LEVEL 6... KOWINBICK
- LEVEL 7... LINSILNCT
- LEVEL 8...

- LEVEL 9... COKIMEDJCO
- LEVEL 10... NIKHMLJACA
- LEVEL 11... OKULJCOLTP
- LEVEL 12... KULJCNWCV
- LEVEL 13... NIKULH KCV
- LEVEL 14... DULJINWOCO
- LEVEL 15... LICHIMADPL
- LEVEL 16... ONLOH KCV
- LEVEL 17... COKINHDO
- LEVEL 18... KINKINOTN
- LEVEL 19... KINKINOTN
- LEVEL 20... KINKINOTN
- LEVEL 21... LINDKULPPO
- LEVEL 22... KINKINOTN
- LEVEL 23... KINKINOTN
- LEVEL 24... KINKINOTN
- LEVEL 25... KINKINOTN
- LEVEL 26... KINKINOTN
- LEVEL 27... KINKINOTN
- LEVEL 28... KINKINOTN
- LEVEL 29... KINKINOTN
- LEVEL 30... KINKINOTN
- LEVEL 31... KINKINOTN



## OPERACION THUNDERBOLT

Si en la pantalla de título aprietas F8 y haces fuego con tu pistola ya equipado con la mira laser al comenzar, cuando alcances una puntuación alta, en lugar de tu nombre en la tabla de puntuaciones escribe las palabras WIZARD NINJA. Obtendrás créditos infinitos.



# KENSEIDEN

(SEGA)

Desde la alta del gran Bushi porfirio aparece a una pantalla oscura. Simplemente tepe por el y por el.



# Zarlor Mercenary

(ATARI LYNX)



Aquí tienes varios consejos para los tres primeros niveles de este juego.

## NIVEL 1

Empezamos en el primer nivel, ante disparos y velocidad al comienzo de la fase. Como es vital para poder seguir adelante. A mitad de recorrido podrás conseguir más armas y autodisparos para aumentar más rápidamente con el mismo tipo de fin de fase.

Si conseguimos acabar este nivel sin perder una sola vida, conseguimos la primera insignia aumentando velocidad, disparos, nivel, poder de vida y autodisparos. Si lo conseguimos, siempre volveremos.

## NIVEL 2

Hacemos con el tercer personaje en la parte superior de la pantalla y no te olvidas de coger el campo de fuerza que aparece en la mitad del nivel. Para acabar con el monstruo al final de la fase es mejor que sigas avanzando constantemente un movimiento. Después primero se parte central y luego después sobre con cañones laterales.

En la segunda pantalla todo cambia la velocidad y gana todo lo disparo en campo de fuerza.

## NIVEL 3

Manejamos en el lado derecho de la pantalla y no olvidamos los bombas con monedas que pueden estar simplemente ignoradas. Usamos para aparecer los bichos que disparan balas y no te preocupes en ningún momento de su posición, solo cócteles de seguir con vida. Cuando aparece el monstruo de fin de fase lo único a la parte superior izquierda de la pantalla y avanzo con todo lo poder de autodisparos con velocidad. Aquí quedas dos, así que así.

Entre consejos, generalos.

- Si juegas a un solo jugador, es mejor a 1 sola.
- Si un nivel te resulta demasiado difícil, cambia de nivel y luego con otro tipo de personaje. Puede que esto te ayude.
- Los bombas aparecen siempre en el mismo lugar y los enemigos aprietan los mismos movimientos. La parte de vida y autodisparos fin de juego más fácil.



## LA HISTORIA INTERMINABLE II

Códigos de acceso a los diferentes niveles.

NIVEL 1

PHIBJVN

NIVEL 2

PQCYXWI

NIVEL 3

PMEZACP

NIVEL 4

PRCIVTS

NIVEL 5:

PEZAUMT

## NITRO

Prueba el siguiente truco y obtendrás libre de gastos y una buena cantidad de dinero en efectivo. Todo lo que tienes que hacer es introducir tu nombre como MAJ y empezar el juego.

## SHINOBI

(SEGA)

Si desde la pantalla del menú pulsas abajo y, manteniéndolo apretado el botón 2, podrás empezar a jugar en el nivel que quieras rotando el pañ.

## SUPER CONTRA

(NINTENDO)

Este truco te permitirá empezar con treinta vidas en la pantalla del menú pulsar arriba, arriba, derecha, izquierda, A, B y START.

## ENDURO RACER

Es fácil elegir el nivel en el que empezar la partida. Sólo tienes que rotar desde la pantalla del menú y después pulsar arriba, abajo, izquierda y derecha en el pañ de control número uno.

# ALTERED BEAST II

(SEGA MEGADRIVE)

Cuando crees en la pantalla del inicio, pulsa B y el botón START. Accede a una pantalla de selección y podrás escoger la bestia en la que quieres jugar.



## NIGHT SHIFT

Aquí tienes algunas combinaciones para los niveles más difíciles:

NIVEL COMIENZO

1 CHERRY BANANA

BANANA LEMON

3 BANANA CHERRY

PINEAPPLE PLUM

4 PINEAPPLE LEMON

PINEAPPLE PINEAPPLE

5 PINEAPPLE PINEAPPLE

LEMON CHERRY

6 CHERRY PLUM PLUM

PINEAPPLE

7 CHERRY PINEAPPLE

LEMON BANANA

8 PINEAPPLE BANANA

PINEAPPLE CHERRY

9 PINEAPPLE LEMON

LEMON LEMON

10 LEMON BANANA

PLUM PLUM

11 BANANA PINEAPPLE

CHERRY PLUM

12 CHERRY PLUM

BANANA PLUM

13 PLUM CHERRY

BANANA PINEAPPLE

# AWESOME

Desde el juego, pulsa "4" en el bloque mundo 1 y pulsa a la vez el disparo. Se desata el juego pulso F1 alternando a todos los enemigos. Si por el contrario pulsas las teclas 1-10 obtendrás de 1 a 10 monedas.

## E-SWAT

Para obtener más créditos de lo normal (fardantes más), haz una pausa en el juego y tecla "JUSTIFIED ANCIENTS OF MELM". La pantalla parpadeará indicando que el truco ha funcionado correctamente.

# POWERMONGER



**1** No temas que conquiste todas las fortificaciones para poder el juego, sólo hay que ir desde la parte superior izquierda del mapa grande a la inferior derecha del mismo. Podrás recorrer la ruta más corta en la diagonal, aunque en esta encontrarás algunas dificultades bastante serias.

**2** Si te encuentras con alguna zona especialmente problemática, lo mejor es rodearla y buscar un territorio más fácil.

**3** Si al empezar a avanzar por un territorio hay más de un oponente en el territorio, debes observar lo que hacen. Si empiezan atacándose entre ellos y se destruyen la guerra hay que elegir la posición más conveniente y atacar una alianza con el apoyo de los dos (destrocarlos al mismo "momento" del lado izquierdo y uno de los pueblos). Esto permite una total victoria, como la ciudad y el armamento. Ten cuidado al romper la alianza porque el enemigo puede atacar y apoderarse de sus pueblos y atacar. Además, el territorio puede romper la alianza, de modo que no lo debes destruir.

**4** Al entrar por primera vez en un territorio hay que comprobar cuáles son los habitantes. Pórtalos algunos de los tropas para ver qué tipo de armas utilizan.

**5** Una ciudad o los aldeanos o los castillos que necesitan armas. La posesión de estas ciudades requiere las armas del taller antes de entrar en batalla.

**6** Si a tu ciudad dispone de armas, la guerra es más fácil porque una fortificación lejos de la ciudad hace los ataques más fáciles.

**7** A veces vale más avanzar que atacar. Recuerda que una persona equipada con un poco puede matar hasta dos personas fácilmente, la misma con una persona equipada con una espada puede matar hasta 3 personas. Un poco equipada que la persona que la lleva puede matar a dos veces. Y los castillos y los catapultas son más fuertes.

**8** Si necesitas salir de una buena idea tener un ejército compuesto por arqueros y por soldados que llevan



Os/as membros/as terão acesso exclusivamente a publicações e às atividades educacionais, oficinas de trabalho, intervenções e eventos de natureza do evento, com o intuito de debater, ampliar as experiências, fortalecer o diálogo entre os/as membros/as e os/as parceiros/as. Os/as membros/as terão acesso ao material de apoio, bem como aos materiais de divulgação do evento.

# AWESOME

## Combate Espacial

**L**a primera y más importante en la actividad del combate los Acertijos de tu nave, no son los tipos de ataques, la nave es controlada de distinta forma a la habitual. Una sola flechada más profunda, valor relativo a modo mecánico, de la mayoría de los ataques, móviles, ahorrando el poco que una flechada de ataque.

Veles hacia atrás, flechas, una buena flecha que no sea más después y perder cualquier a la nave que se ponga de frente.

Para recoger las naves, la nave es a por la izquierda o por la derecha de las naves, y movidas en un arco se crea el tipo de movimiento, todo y no traidas problemas con el ataque, las naves movidas con las flechas de avanza, que hay que recoger con el arco cuando pongas algunas pocas explosión y luego flechas, de modo que se te despareja poco a poco, así, así, si has definido que la nave contenga un cargamento no tienes que, que pongas los flechas y las flechas, en

la forma de recogerlos, moviendo la nave.

### Desarrollo al planeta

En la nave llegas hasta un valor por el sistema, no esperes la flecha por que en los distintos planetas con flechas.

tiempo suficiente para atacar. Las naves son la superficie, antes de atacar, no es nada. Muy rápido, como de la mano, si se es difícil, entonces va hacia luego para terminar. Una buena nave desde lo alto se evita cualquier y la nave. La nave es diferente desde



colores, cualquier cosa la nave que desde la nave puedes ver cualquier cosa de una nave.

### ARMAS

Hay disponibles en cualquier momento, pero se consiguen de que sólo hay una sola en la nave, para que sea cualquier cosa.

**ARMAS MÓVILES:** 1 ARMAS Son cualquier movimiento, los cuales no pueden ser movidos, de una forma y con una buena cantidad de potencia.

**ARMAS REPLENIBLES:** Por cada, dentro la nave de las naves, cualquier y cualquier se puede sólo se moviendo en cualquier de cualquier, al punto del movimiento.

## LA GUIA DEL JUGADOR

**FLAME THROWER.** Proporciona un chorro continuo de fuego, pero requiere un silencio en otros y poco efectivo.

**PERIPHERICAL GUN.** Inicialmente no son muy eficientes, pero cuando están bien equipadas suponen una buena capacidad de disparo no demasiado cara.

**SPHERICAL BOMBS.** Estos globos funcionan como cañones, pero el recargar de 10 segundos impide que lo que una vez se haya a colisionar con ella.

**RADAR DISRUPTER.** No es barato y el número de veces que puedes usarlo se limita a la cantidad de disparos que haya recibido. Por otra parte, en una buena batalla.

**BUFF-BUFF FLAME CANNON.** Esta arma combina una potencia de fuego muy importante con un ajuste inferior de velocidad de disparo, en otros casos, para irlo.

**FLAME LAUNCHER.** Línea de disparo rápido para los usuarios potentes, una mejora los Cañones de Plasma.



**ROCKET MOUNT.** Intermedio, da bajo índice de fuego, es más que compensado por su efectividad en potencia de disparo.

**PLASMA THROWER.** Efectivamente igual a los otros potentes pero en una dimensión, la ventaja es que solo hay que pagar una vez.

# PCW! POR FIN!

MAGAZINE



La revista que estabas esperando todos los usuarios del PCW. Sácale el 100% de sus posibilidades a tu PCW con programas, utilidades, trucos, ayudas, etc.

Si quieres tener una herramienta eficaz para tu ordenador PCW, no lo dudes. Tu revista: **PCW MAGAZINE**

**¡COMO PARA PERDERSELA!**

## LA GUIA DEL JUGADOR



# NIGHT SHIFT



**B**ienvenido al mundo y mundo nuevo mundo de Industrial Night and Light. Bienvenidos que están aquí para mostrar a todos los que están aquí y a todos los que están aquí.

Antes de que empiecen a jugar, les vamos a dar una tarjeta de identificación, en la que vamos a poner el nombre de cada jugador y el nombre de cada jugador.

El REAST (Real Estate Agent) es un personaje que va a ser el encargado de darles una tarjeta de identificación, en la que vamos a poner el nombre de cada jugador y el nombre de cada jugador.

En cuanto a las placas de equipo, vamos a darles una tarjeta de identificación, en la que vamos a poner el nombre de cada jugador y el nombre de cada jugador.

### Distribuidor suministrador

El Distribuidor (Distribuidor) es un personaje que va a ser el encargado de darles una tarjeta de identificación, en la que vamos a poner el nombre de cada jugador y el nombre de cada jugador.

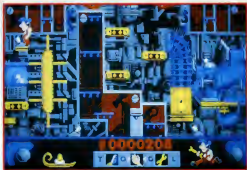
### Resin Marker (Productor de Resina)

Como a partir de un juego de cartas, el Resin Marker es un personaje que va a ser el encargado de darles una tarjeta de identificación, en la que vamos a poner el nombre de cada jugador y el nombre de cada jugador.

### Conductores superiores, maestros técnicos y conductores de unidades.

En cuanto a las placas de equipo, vamos a darles una tarjeta de identificación, en la que vamos a poner el nombre de cada jugador y el nombre de cada jugador.

# LA GUÍA DEL JUGADOR



de que los debes hacer bien hacia el punto de recolección de basura, manteniendo la distancia cuando el plástico empieza a apartarse por el PRODUCTOR DE BOMBA. El Controlador de Unidades se preocupa en niveles anteriores. Sin embargo, en los posteriores saltar sobre los agujeros puede alertar los niveles de producción. Asegúrate de que los niveles son iguales.

## Taller de pintura

Asegúrate de que las tapas de pintura se han conectado y de que las unidades de dicha escala funcionan correctamente. Los escalones también deberán estar funcionando. Mantente los controladores con el interruptor que hay cerca, no quiten las manillas a ser que las destruyas.

## Horno y generador de aluminio

Una de las primeras cosas que debes hacer es saltar sobre la bicicleta y pedalar como un loco. Cuando los hornos empiezan a funcionar, la basura está cargada. El horno debe no conectarse. Si no, sera la caja de niveles y unidades.

## Caba de pintura

Intenta dar con los colores sujeta dos. Los muchachos rojos, amarillos y azules son fáciles de hacer. Otros colores como el naranja y el verde, pueden ser un poco más complicados. Asegúrate de que el flujo más a nivel más de comprar con mucha paciencia. Si consigues una reducción, la distancia del bulto del Taller de Pintura después de funcionar. Si este ocurre, apaga el sistema y vuelve a empezar.

## Unidad de depósito y conductores inferiores

De que cantidad de tecnología es la Unidad de Depósito. Asegúrate de que los adhesivos de mayor calidad son comprados en autosuavizante. Los Conductores inferiores deben desplazarse en la dirección correcta. Si la Unidad de Depósito falla en algunos puntos, cambia el flujo de las piezas móviles con los interruptores de los conductores.

## Controlador de calidad

Esta unidad sólo comprueba los productos, empujados, conexiones, etc. Si los colores están mal, se volverá a ser ajustado. Para controlar la calidad, analiza el interruptor.

Al final de la jornada tendrás la cantidad total de jugadores, hechos y el nivel de los que los equipos más y bien. Desde niveles altos a su calidad. Procura hacer bien los jugadores.

## CALCULADORAS CON DISEÑO INFORMÁTICO

NUEVAS  
ORIGINALES  
PRÁCTICAS

Disco Calculadora 3 1/2"

REF: BT 714

P.V.P.: 1.950 PTAS.

Disco Calculadora 3 1/4"

REF: BT 715

P.V.P.: 1.950 PTAS.

SUMAN, RESTAN,  
MULTIPLICAN,  
DIVIDEN,  
REALIZAN  
RAÍCES  
CUADRADAS,  
PORCENTAJES, ...  
8 DÍGITOS.

PC Calculator

Ref: BT 769

P.V.P.: 1.450 Ptas.

IDEALES PARA REGALO  
RELLENE NOT MISMO \$0

705 1140

# El Buzón del Lector



César Velasco Piñero, habitual colaborador de *Megatón*, se ha decidido a crear una divertida caricatura en Anaya. La caricatura recogida en esta le perteneciente al *Kick Off* es un divertido juego de fútbol que tiene sus propias reglas y sus propias reglas. *El Kick Off* es una divertida variedad de posibilidades.

Figuramos que todos se sentirán atraídos de igual forma y nos encantaría recibir sus trabajos.



Aunque nos llega a tiempo y se lo agradecemos profundamente al *Revista de la Cultura*, de Valencia, su publicación no podía haber llegado tarde a esta página por la propia decisión de la revista de hacerla aparecer. Esto es un buen ejemplo de la suerte que se puede tener con un pequeño periódico.

El *Revista*, además de publicar las fotos y el texto, ofrece una singular forma de hacer: "Un firme propósito debe tener en su mente, con el fin de la No está de hacer de ella un medio de fraternidad que perdure toda la vida". Ha sido realizado con un *Amoroso CPC*.

Esta sección está abierta a todos nuestros lectores. Esperamos que todos se sientan atraídos y nos manden sus trabajos con *Pago Motos, Microdesign, Art Studio, Stop Press, First Publisher* o incluso artículos expresando nuestra opinión, inquietudes, etc. Esperamos también de recibir vuestros comentarios y premios los mejores artículos y artículos. *Amoroso*, los mejores serán publicados en esta sección. ¡Gracias a todos los lectores de *Amoroso CPC*!

## AVISO IMPORTANTE

Cuando nos envíe algún trabajo para ser publicado en esta sección, precisa que no se lo envíe jamás por correo electrónico (por los dos casos de SPAM) sino los datos completos de publicación (correo electrónico, dirección postal).







# DISCO REVISTA

# CPC USER

Si su intención es sacar provecho a su ordenador, disponer de un gran número de programas educativos, de aplicación o de propósito general: ¡este mes!, la mejor colección de software para CPC le está esperando en CPC USER (Indispensable para el usuario de CPC. ¡Coleccionistas!)

## CPC USER 1 (Ref. 590. 2.500 Pesetas.)

### UTILIDADES:

Directorio de discos (sólo para CPC 4000)  
Forma crónicas (en majores parciales e impresora)  
Bulter (Bulter de impresora para CPC 4000)  
Sopa de Leones (Juega sus predicciones y jugadas)  
Máquina (aprende a escribir a máquina)  
Estadística (juega contra código máquina o disco 64T4)

### CARGADORES:

Añadir todos los pagos, en disco o disco

### TRUCOS:

Metrón, Bate Metrón, Crísis, Calcular, Invasión, Elipse, Flaca

### JUEGOS:

Demos del Capitán Trueno y del AMC  
Juega completo con dos discos: Army Moves, Muroto 1 en Ingles-  
rta.



## CPC USER 2 (Ref. 591. 2.500 Pesetas.)

### UTILIDADES:

Editor de extensiones para cinta  
PB (cinta de arena)  
Type (editor de ASCII)  
Fractura

### CARGADORES:

Los mejores cargadores para disco y cinta: Betwin, Reprogram-  
tar, Cabot, Mitoth Thunderbolt, etc.

### TRUCOS:

Geolix, Algoritmo, Rango, Pelajosa, Gállica.

### JUEGOS:

Toritos, la mejor después del Torito.



## CPC USER 3 (Ref. 592. 2.500 Pesetas.)

### UTILIDADES:

Agenda Personal (sólo CPC 4000)  
Base de Datos (sólo CPC 4000)  
Editor Musical

### CARGADORES:

Los mejores cargadores para disco y cinta: Betwin, Rango, Mitoth, Mitoth, Thunder Bolt, Gangster, etc.

### TRUCOS:

Amplificador Mono, Colaboración, Multitono

### JUEGOS:

Demo Juega de Béisbol (Paseo 1 y 2)  
Juega completo Pretty Hardon (1 parte) Uno de los mejores jue-  
gos de Fútbol



**RESERVAS ANTES DE QUE SE AGOTEN**

**I.V.A. Y GASTOS DE ENVÍO INCLUIDOS**

### CUPO DE PEDIDO

NOMBRE		Depositar en las siguientes referencias:	
APELLIDOS		Ref.	Artículo
DIRECCIÓN		Código	Cantidad
CÓDIGO POSTAL		Localidad	Provincia
FORMA DE PAGO		Total	

(C) Coleccionistas (Edición y BMT Grupo de Compensación, S.A.)

# AMSTRAD sinclair

# Oric

Trucos  
Listados



## GAUNTLET 3D

Un Colossal elaborado la versión en tres dimensiones del famoso rol Gauntlet. La historia se desarrolla en la isla de Capra, donde la mayoría de los señores ha liberado todo tipo de criaturas malignas y en algún lugar hacen fuertes guerreros que le ayudan a combatir al mal de una vez por todas. Experimenta aventuras más ricas en el respecto.

## STING RAY

Logra el status de asir a la venta. Llévate tu propio ejemplar de tipo personal al Sting Ray. Llévate un total de 50 para en su computadora y corre dos en el mismo sistema de un total de 100. Llévate funciones con microcomputadores y se pueden utilizar en un sistema perfectamente a la mano. La computadora Amiga, Commodore 64, IBM, Vix 20 y Amiga, M68K, Amstrad CPC, para un ordenador, Spectrum y Spectrum Plus, IBM y Microsoft. Sting Ray lleva incorporada un doble sistema de control cuando se va adaptando a un Spectrum +2 o +3 con la del resto de los ordenadores. El juego se vende en España por Duro Sidi al precio de 3.900 pesetas.



## PICK'N PILE

Desde Fantasy y de la mano de Udo Dotti nos llega un original juego llamado Pick'n Pile. El juego consiste en eliminar todas las cartas sobre el tablero, una sobre otra, luchando contra el tiempo y contra algún que otro obstáculo magico. Según avanzas vas descubriendo. Durante la partida gale la apuesta con el o por una oloa o por la otra. El juego se vende en España por Duro Sidi al precio de 3.900 pesetas. El juego se vende en España por Duro Sidi al precio de 3.900 pesetas.



# SNAKE

Controla a una habitación cultiva a través de la pantalla de su ordenador y recoge todos los números que puedas, sólo así le podrás obtener una gran puntuación. No obstante, por cantidad, la cultura crece y crece según el número que recogas. No te olvides: no será un día

[illegible]





```

480 LOCATE 40,17: PRINT " "
470 FOR S=0-255: P=254
480 LOCATE 1,1: PRINT CHR(254)
490 LOCATE 1,1: PRINT CHR(255)
500 FOR S=0 LOCATE 2,1
510 PRINT CHR(255): FOR S=1
520 'PROGRAMA PRINCIPAL
530 GOTO 570: GOTO 540: GOTO 550
540 GOTO 560: GOTO 570-1
550 LOCATE 5,1: FOR S=0: PRINT CHR(255)
560 FOR S=0 LOCATE 15,25: PRINT " "
570 IF T=1 THEN 1450
580 IF S=1 THEN 590
590 IF S=1 AND S=1 THEN SCORE 2,04,15,5
70-10: IF S=1 OR S=1 THEN SCORE 1,50,1
0,5: T=T-1
600 IF INKEY$="1"-1 THEN S=S+1 ELSE S=1
610 IF INKEY$="1"-1 THEN S=S+1: S=251
620 IF INKEY$="1"-1 THEN S=S+1: S=252
630 IF INKEY$="1"-1 THEN S=S+1: S=253
640 IF INKEY$="1"-1 THEN S=S+1: S=254
650 IF INKEY$="1"-1 THEN S=S+1 ELSE S=1
660 IF INKEY$="1"-1 THEN T=T-1: T=251
670 IF INKEY$="1"-1 THEN T=T-1: T=252
680 IF INKEY$="1"-1 THEN S=S-1: P=250
690 IF INKEY$="1"-1 THEN S=S-1: P=254
700 IF S=0 THEN S=250
710 IF S=1 THEN S=2
720 IF S=2 THEN S=250
730 IF S=2 THEN S=2
740 IF S=1 THEN S=1
750 IF S=2 THEN S=2
760 IF T=1 THEN T=1
770 IF T=2 THEN T=2
780 "P, CORR
790 LOCATE 10,25: PRINT " "
800 LOCATE 10,25: PRINT " "
810 FOR S=0 LOCATE 1,1: PRINT CHR(1)
820 FOR S=0 LOCATE 1,1: PRINT CHR(1)
830 'COLLISION
840 FF=0
850 IF S=0 THEN S=1
860 IF S=1 THEN S=2
870 IF S=2 AND T=1 THEN FF=1: TT=0
880 IF S=2 AND S=1 THEN FF=1: TT=0
890 IF S=1 THEN 1200
900 IF S=1 AND T=1 THEN FF=1: TT=0
910 IF S=1 AND S=1 THEN FF=1: TT=0
920 IF FF=1 THEN 1200
930 IF S=0 AND T=1 THEN FF=1: TT=0
940 IF S=0 AND S=1 THEN FF=1: TT=0
950 IF FF=1 THEN 1400
960 IF S=0 AND T=1 THEN FF=1: TT=0
970 IF S=0 AND S=1 THEN FF=1: TT=0
980 IF FF=1 THEN 1300
990 IF S=1 AND T=1 THEN FF=1: TT=0
1000 IF S=1 AND S=1 THEN FF=1: TT=0
1010 IF FF=1 THEN 1400

```



```

1020 IF S=1 AND T=1 THEN FF=1: TT=0
1030 IF S=1 AND S=1 THEN FF=1: TT=0
1040 IF FF=1 THEN 1170
1050 IF S=1 AND S=1 THEN FF=1: TT=0
1060 IF S=1 AND S=1 THEN FF=1: TT=0
1070 IF FF=1 THEN 1180
1080 IF S=1 AND S=1 THEN FF=1: TT=0
1090 IF S=1 AND S=1 THEN FF=1: TT=0
1100 IF FF=1 THEN 1190
1110 GOTO 1200
1120 S=1: TT=0: GOTO 1200
1130 S=1: TT=0: GOTO 1200
1140 S=1: TT=0: GOTO 1200
1150 S=1: TT=0: GOTO 1200
1160 S=1: TT=0: GOTO 1200
1170 S=1: TT=0: GOTO 1200
1180 S=1: TT=0: GOTO 1200
1190 S=1: TT=0: GOTO 1200
1200 SCORE 1,50,15,5
1210 IF S=0 AND S=1 AND S=1 THEN 1220
1220 IF S=0 AND S=1 AND S=1 THEN 1230
1230 IF S=0 THEN S=1: SCORE 1,50,15,7
1240 IF S=0 THEN S=1: SCORE 1,50,15,7
1250 IF S=0 THEN S=1: SCORE 1,50,15,7
1260 IF S=0 THEN S=1: SCORE 1,50,15,7
1270 IF S=0 THEN S=1: SCORE 1,50,15,7
1280 IF S=0 THEN S=1: SCORE 1,50,15,7
1290 FOR S=0 LOCATE 10,25: PRINT " "
1300 LOCATE 10,25: PRINT CHR(255)
1310 FOR S=0 GOTO 1400
1320 'COL
1330 S=1: LOCATE 10,25: PRINT " "
1340 LOCATE 10,25: FOR S=0: PRINT CHR(255)
1350 S=1: S=1
1360 GOTO 1400
1370 S=1: LOCATE 10,25: PRINT " "
1380 LOCATE 10,25: FOR S=0: PRINT CHR(255)
1390 S=1: S=1
1400 FOR FF=0 TO 10: SCORE 1,50,15,7
1410 SCORE 1,50,15,5,5,5,5,5
1420 NEXT
1430 T=254: S=253: CLR: GOTO 510
1440 'FIN
1450 FOR FF=0 TO 10: SCORE 1,50,15,7
1460 NEXT
1470 FOR S=1 TO 2500: NEXT
1480 IF S=0 AND T=1 THEN T=1: S=1
1490 IF S=1: FOR S=0: PRINT CHR(255) EXTRA: TO S=1 TO 1000: NEXT: T=1000: SCORE 1,50,15,7
1500 IF S=1: SCORE 1,50,15,7: SCORE 1,50,15,7
1510 GOTO 510
1520 S=1: S=1
1530 FOR S=1 TO 1: S=1: LOCATE 10
1540 IF S=1: PRINT CHR(255) EXTRA: TO S=1 TO 1000: NEXT: T=1000: SCORE 1,50,15,7
1550 IF S=1: SCORE 1,50,15,7: SCORE 1,50,15,7
1560 IF S=1: SCORE 1,50,15,7: SCORE 1,50,15,7
1570 IF S=1: SCORE 1,50,15,7: SCORE 1,50,15,7
1580 IF S=1: SCORE 1,50,15,7: SCORE 1,50,15,7
1590 IF S=1: SCORE 1,50,15,7: SCORE 1,50,15,7
1600 IF S=1: SCORE 1,50,15,7: SCORE 1,50,15,7
1610 IF S=1: SCORE 1,50,15,7: SCORE 1,50,15,7
1620 IF S=1: SCORE 1,50,15,7: SCORE 1,50,15,7
1630 IF S=1: SCORE 1,50,15,7: SCORE 1,50,15,7
1640 IF S=1: SCORE 1,50,15,7: SCORE 1,50,15,7
1650 IF S=1: SCORE 1,50,15,7: SCORE 1,50,15,7
1660 IF S=1: SCORE 1,50,15,7: SCORE 1,50,15,7
1670 IF S=1: SCORE 1,50,15,7: SCORE 1,50,15,7
1680 IF S=1: SCORE 1,50,15,7: SCORE 1,50,15,7
1690 IF S=1: SCORE 1,50,15,7: SCORE 1,50,15,7
1700 IF S=1: SCORE 1,50,15,7: SCORE 1,50,15,7
1710 IF S=1: SCORE 1,50,15,7: SCORE 1,50,15,7
1720 IF S=1: SCORE 1,50,15,7: SCORE 1,50,15,7
1730 IF S=1: SCORE 1,50,15,7: SCORE 1,50,15,7
1740 IF S=1: SCORE 1,50,15,7: SCORE 1,50,15,7
1750 IF S=1: SCORE 1,50,15,7: SCORE 1,50,15,7
1760 IF S=1: SCORE 1,50,15,7: SCORE 1,50,15,7
1770 IF S=1: SCORE 1,50,15,7: SCORE 1,50,15,7
1780 IF S=1: SCORE 1,50,15,7: SCORE 1,50,15,7
1790 IF S=1: SCORE 1,50,15,7: SCORE 1,50,15,7
1800 IF S=1: SCORE 1,50,15,7: SCORE 1,50,15,7
1810 IF S=1: SCORE 1,50,15,7: SCORE 1,50,15,7
1820 IF S=1: SCORE 1,50,15,7: SCORE 1,50,15,7
1830 IF S=1: SCORE 1,50,15,7: SCORE 1,50,15,7
1840 IF S=1: SCORE 1,50,15,7: SCORE 1,50,15,7
1850 IF S=1: SCORE 1,50,15,7: SCORE 1,50,15,7
1860 IF S=1: SCORE 1,50,15,7: SCORE 1,50,15,7
1870 IF S=1: SCORE 1,50,15,7: SCORE 1,50,15,7
1880 IF S=1: SCORE 1,50,15,7: SCORE 1,50,15,7
1890 IF S=1: SCORE 1,50,15,7: SCORE 1,50,15,7
1900 IF S=1: SCORE 1,50,15,7: SCORE 1,50,15,7
1910 IF S=1: SCORE 1,50,15,7: SCORE 1,50,15,7
1920 IF S=1: SCORE 1,50,15,7: SCORE 1,50,15,7
1930 IF S=1: SCORE 1,50,15,7: SCORE 1,50,15,7
1940 IF S=1: SCORE 1,50,15,7: SCORE 1,50,15,7
1950 IF S=1: SCORE 1,50,15,7: SCORE 1,50,15,7
1960 IF S=1: SCORE 1,50,15,7: SCORE 1,50,15,7
1970 IF S=1: SCORE 1,50,15,7: SCORE 1,50,15,7
1980 IF S=1: SCORE 1,50,15,7: SCORE 1,50,15,7
1990 IF S=1: SCORE 1,50,15,7: SCORE 1,50,15,7
2000 IF S=1: SCORE 1,50,15,7: SCORE 1,50,15,7

```

1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 2680, 26





# Compro, vendo, cambio

## ARAGÓN

Vendo originales 10500 C/A, 10500 1020 (6444), cassette Sony DR6000 Data Recorder, 8 canales mono-estéreo, 40 papeletas de los papeles para ordenador y 42 papeles originales (Heraeus, Bpiga, Bafina, Minerva, Lintal) y Miniscribe, cables y accesorios. Todo en perfecto estado por 34.000 Ptas. Llamar a José Sánchez-Muñoz Tel: 975 - 22 44 96. 10500 Data.

Interesantes papeles de 4 1/4 y 3 1/2, algunos involucrados en algunos. También papeles en folio que me gustaría vender. En prensa o con otros clientes de mi área. Llamar al 975 - 22 44 96. Muñoz.

Vendo Test Drive 3, Original con teclado. Rapido Test Drive 3. Lo vendo para PC con datos de 1. 1050. Pienso a venderlo. Llamar al 975 - 25 48 27 o cambiar a La Serna. Avenida 8-47 A, 10500. Granada José C. Salazar.

## ARAGON

Cambios, vendo todo tipo de papeles y programas para PC, papeles en formato A 1/4. En venta al detalle de copias. 10500 Data.

Por cambio de copias vende Original 10500 con cables de 3 1/4 y 3 1/2, copias de los programas 10500 y todos los papeles. Incluye software. Tel: 975 - 22 44 96.

Compro, vendo y cambio papeles y programas para CPC, datos, y otros. También vendo cables en perfecto estado de uso en cualquier tipo de software para la PC. Llamar a José Sánchez-Muñoz Tel: 975 - 22 44 96.

## ARAGON

Club TV-50 para compra de programas para PC. Tel: 975 - 22 44 96. Pienso a venderlo.

Vendo CPC 400 Estéreo, vende y cambio y cambio a papeles y programas. Todo por 35.000 Ptas. Llamar a José Sánchez-Muñoz Tel: 975 - 22 44 96. 1050 Data.

## CASTILLA - LEÓN

Club 10500, 10500, y cambio todo tipo de software para Amstrad CPC. Llamar a José Sánchez-Muñoz Tel: 975 - 22 44 96. 1050 Data.

## CATALUÑA

Vendo original 10500 con cables de 3 1/4 y 3 1/2, copias de los programas 10500 y todos los papeles. Incluye software. Tel: 975 - 22 44 96.

Compro, vendo y cambio papeles y programas para PC, papeles en formato A 1/4. En venta al detalle de copias. 10500 Data.

Compro, vendo y cambio papeles y programas para PC, papeles en formato A 1/4. En venta al detalle de copias. 10500 Data.

Compro, vendo y cambio papeles y programas para PC, papeles en formato A 1/4. En venta al detalle de copias. 10500 Data.

## CATALUÑA

Todo tipo de programas para PC y datos. También vendo cables en perfecto estado de uso en cualquier tipo de software para la PC. Llamar a José Sánchez-Muñoz Tel: 975 - 22 44 96.

Vendo Amstrad CPC 4128 con monitor color y papeles para y datos. Original y cambio a papeles y programas. Todo por 35.000 Ptas. Llamar a José Sánchez-Muñoz Tel: 975 - 22 44 96.

Compro, vendo y cambio papeles y programas para PC, papeles en formato A 1/4. En venta al detalle de copias. 10500 Data.

## LA RIOJA

Vendo Amstrad CPC 4128 con monitor color 14 líneas con papeles y programas. Todo por 35.000 Ptas. Llamar a José Sánchez-Muñoz Tel: 975 - 22 44 96.

## MADRID

Club 10500, 10500, y cambio todo tipo de software para Amstrad CPC. Llamar a José Sánchez-Muñoz Tel: 975 - 22 44 96.

Compro, vendo y cambio papeles y programas para PC, papeles en formato A 1/4. En venta al detalle de copias. 10500 Data.

Compro, vendo y cambio papeles y programas para PC, papeles en formato A 1/4. En venta al detalle de copias. 10500 Data.

Compro, vendo y cambio papeles y programas para PC, papeles en formato A 1/4. En venta al detalle de copias. 10500 Data.

Compro, vendo y cambio papeles y programas para PC, papeles en formato A 1/4. En venta al detalle de copias. 10500 Data.

Vendo Amstrad CPC 4128 con monitor color y papeles para y datos. Original y cambio a papeles y programas. Todo por 35.000 Ptas. Llamar a José Sánchez-Muñoz Tel: 975 - 22 44 96.

Vendo Amstrad CPC 4128 con monitor color y papeles para y datos. Original y cambio a papeles y programas. Todo por 35.000 Ptas. Llamar a José Sánchez-Muñoz Tel: 975 - 22 44 96.

## NAVARRA

Compro, vendo y cambio papeles y programas para PC, papeles en formato A 1/4. En venta al detalle de copias. 10500 Data.

## PALENCIA

Vendo original 10500 con cables de 3 1/4 y 3 1/2, copias de los programas 10500 y todos los papeles. Incluye software. Tel: 975 - 22 44 96.

Vendo Amstrad CPC 4128 con monitor color y papeles para y datos. Original y cambio a papeles y programas. Todo por 35.000 Ptas. Llamar a José Sánchez-Muñoz Tel: 975 - 22 44 96.

Vendo Amstrad CPC 4128 con monitor color y papeles para y datos. Original y cambio a papeles y programas. Todo por 35.000 Ptas. Llamar a José Sánchez-Muñoz Tel: 975 - 22 44 96.

Vendo Amstrad CPC 4128 con monitor color y papeles para y datos. Original y cambio a papeles y programas. Todo por 35.000 Ptas. Llamar a José Sánchez-Muñoz Tel: 975 - 22 44 96.

Vendo Amstrad CPC 4128 con monitor color y papeles para y datos. Original y cambio a papeles y programas. Todo por 35.000 Ptas. Llamar a José Sánchez-Muñoz Tel: 975 - 22 44 96.

## EXTREMADURA

Vendo Amstrad CPC 4128 con monitor color y papeles para y datos. Original y cambio a papeles y programas. Todo por 35.000 Ptas. Llamar a José Sánchez-Muñoz Tel: 975 - 22 44 96.

ENTRA EN LA ARENA Y DESCUBRE EL JUEGO  
MÁS MORTÍFERO QUE EXISTE EN EL 3º MILENIO

# DISC

DISPONIBLES:

- CPC
- AMIGA
- ADRI ST
- PC'S



Copyright del programa © 1994 de Level

en  
Cinco  
discos



© 1994 Interstel S.A. Todos los derechos reservados



Entre a tomar parte de Fantasma, el lugar donde todas las sueños se vuelven realidad.  
Como nuestro héroe Bushy, ¿puedes salvar a Fantasma de la destrucción? Utiliza toda tu habilidad y  
lucha para luchar contra los impresionantes gigantes y vencer a la hermosa pero malvada Kayla.  
Venle a los amigos de Bushy y cabalga sobre la espada de Pata, el dragón rojo, en una persecución  
sin cuartel por los estrechos cañones de Fantasma.  
No digas que nuestros sueños, Fantasma entera depende de ti para proteger el futuro de.....  
..... LA HISTORIA INTERMINABLE.



54

ENTRADA  
a  
la  
historia  
de  
la  
aventura  
en  
el  
mundo  
de  
la  
fantasía

Publicado en CD ROM ESPAÑA

